

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN
MOOK

エムエスエックス・ファン

毎月ディスク・マガジンが付録!!

SCOOP
ザ・タワー
(?)オブ・
キャビン

秘情報満載

〈日耐マルチ大阪夏の陣、
学園もの桃色図鑑ほか〉

ゲーム十字軍

ATTACK

蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史

ブライ下巻完結編

キャンペーン版
大戦略Ⅱ

〈ユニットと総合シナリオ
コンテスト発表〉

特別付録 スーパー付録ディスク

「マイクロキャビン・スーパーカルトクイズ」体験版

12月発売の新作「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」より

- 掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
- 掲載CG ●「ブライ上巻」エンディング直前データ ●MSX-DOS1&2
- ゲームミュージックを中心にMGSドライバーの音楽データ
- MIDI演奏データ「ソーサリアン」から「砂漠」、タイトルBGM
- 「MSX View」は「くまのベネディクト」●クイズ&オマケファイルほか

好評連載

internationalization(国際化)
プリメ倶楽部

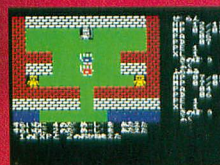
今月のファンダム!



ひで一話



MAKE FLOWER



シャドウヒーローズ



1 9 9 2
DECEMBER

12月

情報号

980YEN

ゲームがいっぱい、音楽データがいっぱい、

何でもいっばいつまったディスクマガジンで徹夜の毎日!

光が闇が

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。天界電神城のオーブニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで、全7章構成で描くエンターテインメントRPG。

BURAI
Riverhill Soft Inc.

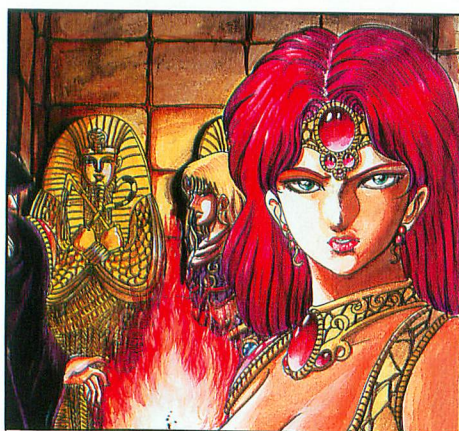
ブライ
下巻
完結編

パッケージ価格 ¥8,800 (税別)

好評発売中

MSX2 / MSX2+ / MSX-B

企画/開発：株式会社リバーヒルソフト
©1990 RIVERHILL SOFT/脚本：プロダクションバントラックス



SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

1. 血ぬられた王家の秘宝
2. 魔の下僕ガッシュの陰謀 3. 心を失った姫君
4. 嘆きの神殿 5. 魔王ギルバレスの迷宮

迫り来る“魔”の波動を感じたか！
ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ！！

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

好評発売中

「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。
※「戦国ソーサリアン」(¥4,800) も好評発売中！

TAKERU 価格 **3,500** (税込)

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールハイト

Simple ASM

Z-80エディタアセンブラ

エディタアセンブラ
とは

MSX, MSX2~で、Z-80のマシン語プログラムをアセンブリ言語を使って作成できる、エディタアセンブラ「Simple ASM」。徳間書店「MSXFAN」8月号から連載記事もスタート！発売当時、39,800円の所を何と5,000円。既にTAKERUでしか手に入りませんよ！MSXユーザーは注目！

エディタアセンブラはソースプログラムを編集するエディタと、ソースプログラムをマシン語に変換するアセンブラ、さらにマシン語プログラムのためのモニタ機能を含みます。エディタはBASICのスクリーンエディタ感覚で取扱うことができます。文字列検索、文字列変換もできます。このエディタアセンブラは、オンメモリで編集から実行までできますので効率よくプログラムが開発できます。

全国のTAKERUのみで発売！！
好評発売中

価格 ¥5,000 (税込)

■対応機種：MSX MSX2/2+turbo p
■企画/開発：コーラル

FAN SCOOP

- ④ **ザ・タワー(?)オブ・キャビン**
イベント画面&マップをドローンと公開!

FAN ATTACK

- ⑥ **蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史**
発売間近、光栄歴史シミュレーション登場

- ⑩ **ブライ下巻完結編**
ゴンザ・マイマイの章と左京の登場だ!

- ⑬ **キャンペーン版大戦略 II**
ユニットコンテストと総合シナリオコンテスト発表

PROGRAM

- ②⑥ **ファンダム**
バラエティに富んだ作品を10本掲載!
- ③⑥ **ファンダムスクラム**
- ③⑨ **スーパービギナーズ講座**
- ④② **新・マシン語の気持ち**
- ④④ **アル甲3&4**(騎士巡歴問題/PBR)
- ⑥② **あしたは晴れた!**
- ⑦③ **第6回プログラムコンテスト公開審査のお願い**
- ⑥⑧ **BASICピクニック**
DRAW文13連発
- ⑥③ **FM音楽館**
オリジナル6本+GM2本
- ⑨① **AVフォーラム** 今月のお題は「人体」
- ⑧① **ゲーム十字軍**
のぞき穴: 戦国ソーサリアンほか/通り抜け: 戦国ソーサリアン、幻影都市、ピラスほか/桃色図鑑: 今月は学園ものゲーム特集なのだ/読者対抗マルチプレイ: 8時間耐久マルチ〜大阪夏の陣〜レポート第2弾/歴史の散歩道: 自作SLGのススメその2
- ⑧⑥ **情報おもちや箱 FFB**
本の紹介と冬のイベント告知

●スペック表の見方

Mファンソフト ①

☎03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体	④ 2D × 2 ⑤
対応機種	⑥ MSX2/2+
VRAM	⑦ 128K
セーブ機能	⑧ ディスク
価格	⑨ 6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのため、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。ROMはディスク、⑤はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑥対応機種/そのソフトの仕様でMSX1で動くタイプのものはMSX1専用、ターボRでしか動かないものはMSX2/2+と表記されています。⑦RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりする、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑧セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らない限りつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑨価格/消費税別。メーカー側の希望販売価格です。⑩備考欄。

- ⑧⑧ **GM&V** 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報
- ⑨② **ほほ梅麿のCGコンテスト**
オーバー100ポイントの優秀作が一挙に3作品
- ⑦⑧ **ゲーム制作講座**「クモのいとへの思い」を検証する
- ⑨⑧ **パソ通天国**
はじめてPC-VANに入ったぞ
- ⑭④ **プリメ倶楽部**
決定/最強の娘コンテスト
- ⑦⑤ **internationalization**
わたしはこうしてコクサイカした

INFORMATION

- ⑩④ **ON SALE** 9月発売ソフトを再チェックとユーザーの主張
- ⑩⑤ **COMING SOON** グラムキャッツ2ほか新作情報のお知らせ
- ⑩⑦ **MSX新作発売予定表** 10月19日現在の情報

- ②⑤ **今月のいーしょーくー情報**
- ⑩④ **FAN CLIP** マイシティーに育つシムシティー
- ⑧① **投稿応募要項**(応募用紙/投稿ありがとう)
- ⑦④ **読者アンケート** 掲載ソフト21本プレゼント

⑦⑥ MIDI三度笠

FM音源用プログラムをMIDI用に直す

- ⑦② **GTフォーラム** GTのモニターさんからのレポート第2弾

特別付録

スーパー付録ディスク #15

(すべしやる)

『マイクロキャビン・スーパーカルトクイズ』体験版
「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」より

<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/アル甲/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほほ梅麿のCGコンテスト/パソ通天国/ゲーム十字軍/MSXView/あてましょQ/M SX-DOS/オマケ

- ⑩⑧ **スーパー付録ディスクの使い方**

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627



FAN SCOOP

バラエティソフトとはこのことだっ!!

ザ・タワー(?)オブ・キャビン

The Tower(?) of CABIN

～キャビンパニック～

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

12月下旬発売予定

媒 体	CD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	5,800円
ターボ円の高速モードに対応	

とにかく発売が待ちどおしい、このゲーム。楽しいイベントやゲームがもりもりで、もうおもちゃ箱そのもの。今月も、新しい画面をボーンと大公開なのだ!

うわさの『キャビパニ』、いよいよ来月発売

年末商戦というやつだろうが、毎年この時期になると話題作がズラリと勢ぞろいする。すでに発売中の『プライド巻完結編』をふくめれば、今月20日に発売が予定されている『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』、年内目標で開発がすすめられている『シムシティー』、そしてマイクロキャビンの『ザ・タワー(?)オブ・キャビン(通称『キャビパニ』)と、ザッとあげただけでもおもしろそうなゲームがゴロゴロ。なかでも、ひとときわ注目をあびているのがこの、『キャビパニ』なのだ。

『キャビパニ』の第一報を載せた10月情報号(そのときは仮タイトルの『わくわくキャビンパニック』)の読者アンケートを集計してみると、購入意向ゲームでは『シムシティー』に次ぐ第2位。そして、特集希望ゲームにおいては堂々のトップにランクされるというすさまじさ!



④近鉄・四日市駅からは、このマップ上をトコトコ歩いていく。ピクシーも一緒♡



③マイクロキャビンの本社ビルは、取りこみした絵を表示。ちと、わかりにくい……

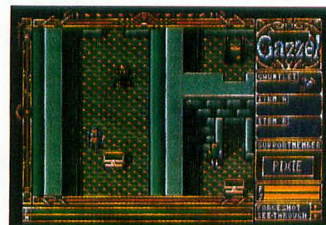
もっとも『キャビパニ』というゲームが、それだけ期待できる内容であるのはいままでもない。『サーク・ガゼルの塔』などで好評だったVRシステムを採用し、マイクロキャビンのビル自体を

舞台にしてしまうというユニークさ。ユーザーにとって、ソフトハウスというのは憧れであり、いちどはのぞいてみたいという世界。それをバーンと公開しちゃうんだから、よろこばずにはいられないのだ。さらに、マイクロキャビンの人気キャラやスタッフの面々が数々のイベントに登場するというサービスぶり。もう、こうなると楽しくないはずがない!

マイクロキャビン10年の歴史が刻みこまれたこのソフト。値

段は安いし、ボリュームはありありで、とにかく楽しそうな二オイがブンブンだ。

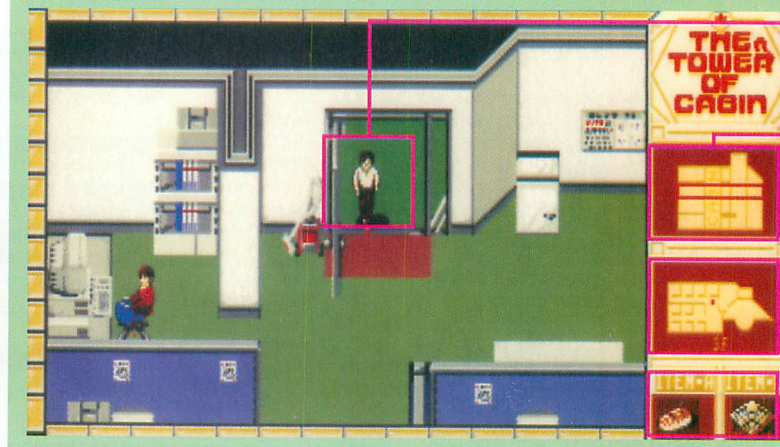
★基本システムは『サーク・ガゼルの塔』だ



⑤このゲームには、『サーク・ガゼルの塔』でおなじみのVRシステムが採用されている

『キャビパニ』の基本画面を初公開

これまで、イベントの画面しか紹介してなかったが、今月はゲーム中の基本画面を掲載しておこう。右側には、それぞれマップやキャラの位置などが表示される便利なサブ画面も見える。



●プレイヤー

これがプレイヤーの分身。マイクロキャビンに遊びにきたという設定で歩きまわるのだ

●ビル断画面

プレイヤーが、いま何階にいるのかを表示してくれる。赤ワクがいまいるフロアだ

●フロア見取図

プレイヤーが、いまフロアのどこにいるのかを表示してくれる。赤点が現在地だ

●アイテム

ゲーム中に手に入れたアイテムが、ここに表示される。2つまで持つことができる

今月も最新画面をスババーンと紹介だ!

期待に胸ふくらむ『キャビパニ』だが、MSX版の発売は12月の予定になっている。98版のほうはすでにショップにならんでいると思うが、この原稿を書いている時点では、まだ開発の真っ最中。MSX版は98版のメドがつきしだい手をつけるそうなので、当然サンプルなどはできあがっていないのだ。そこで前

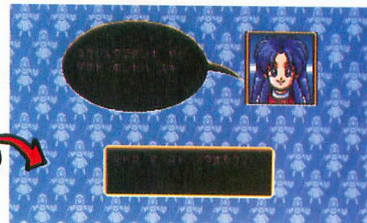
回の記事同様、今月も98版による紹介になってしまったのであしからず。

さて、数あるミニゲーム(イベント)から、「フレイ、ピクシーの恋のライバル宣言・ラトクはわたしのモノよ!!」のグラフィックを載せてみた。これは、おなじみ「サーク」シリーズのヒロインであるフレイとピクシー

ムムッ
フレイ人形を発見



④あるところでフレイの人形を発見すると、「おしゃべりフレイちゃん」のゲームに。これは、いわゆる人工無能もの。フレイに、いろんなことばを教えこめばいいのだ



が、ラトク(「サーク」シリーズの主人公)をめぐる格闘戦を展開するというゲーム。まだ実際に遊んではいないが、「ストII」的なノリで2人対戦も可能というから、かなり熱くなれそう。このほかのイベントやゲームのグラフィックについては、その一部を4ページの記事タイトル部分に散らばせておいたので参考にするといいだろう。

なお、『キャビパニ』のことを

もっともっと見たい知りたい/という人のために、マイクロキャビンでは全国規模のゲームイベントを行うことを決定。その第1弾が、早くも11月14日(土)に名古屋で開催されるのだ(くわしくは106ページを参照のこと)。また、今月の付録ディスクには、『キャビパニ』に収録される「スーパーカルトクイズ」の体験版も収録。発売にそなえ、いまから予習しておくといいかも。



ラトクは
わたしのモノよ!!

④ラトクをめぐる、フレイとピクシーが対決。バックにはラトクの家が見える。うう、蒸か細かい……

マイクロキャビンの社内を そっくりそのまま(!?)再現

先月号に載せた実物の写真と見比べるとわかるが、マイクロキャビンの社内がかなりリアルに再現されているのにはビックリ(ちょっとキレイすぎるか!?)。画面は、キャラの移動に合わせてスクロールする方式だ。



④「F1レース」と書かれた箱がわかるかな? ここへくるとカーレースゲームが遊べる



④ここは瓜田(うり)たさんち音楽スタジオのいる4階だ

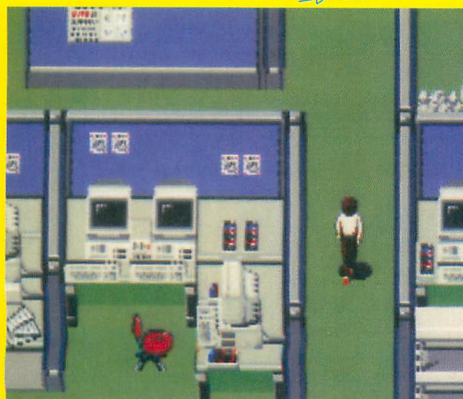


④右上の赤いところがエレベーター。左はしにはトイレもノ



④おっと、屋上へ出てしまった。右には階段が見えるが、どこへ行けるのか?

④これまたそっくりな、マイクロキャビンの黄色い階段。移動はここが基本



④コンピュータがズラリとならんだフロア。ここでも、あるイベントが……



④出た〜、名物のらせん階段。これって、目がまわるんだよね……

FAN SCOOP

ジンギスカン、世界に飛翔す

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

待望の光栄新作歴史SLGが発売される。今回はこのゲームの独創的なシステムを中心に紹介しよう。しめ切り直前に手に入ったMSX版の画面写真も掲載する。

光栄

☎045-561-6861

11月20日発売予定

11月27日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価格	11,800円
CD付きは14,200円 ターボRの高速モードに対応	

媒体	× 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボRの高速モードに対応	

チンギス・ハーンの大英雄物語

草原の英雄「蒼き狼」チンギス・ハーン。他民族の支配と干渉を受け、長い間分裂していたモンゴル高原を統一し、さらにはそのモンゴルの誇る騎馬軍団を率いてユーラシア大陸の大部分にわたる空前の世界帝国を建設し、その後の世界の歴史において重大な影響を与えた。

そのチンギス・ハーンを主人公とした『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズは光栄歴史三部作のなかでもひととき異彩を放つ。三国志や戦国時代ほどモンゴルの歴史が知られていないせいか、人気の点では三部作中今ひとつだが、世界を舞台にしたスケールの大きさが最大の魅力。

その「蒼き狼」シリーズ第3弾にあたる最新作『元朝秘史』、ついにMSX版の登場だ。この記事を作成している現在、まだMSX版のサンプルができあがっていないので、今回はPC-8801版（以下88と略）の画面をもとに紹介していく。

ゲームは、英雄チンギス・ハーンになりかわってモンゴル高原および世界を統一するのが目的となる。シナリオは全4本。シナリオ1はモンゴル編。シナリオ2・3は世界編で、シナリオ3では、かの元寇で有名なフビライ・ハーンが主人公として登場する。もちろん他の君主でもプレイ可能だ。

また、シナリオ4はモンゴル編を統一してはじめて選択可能で、その時のデータをもとに世界編に挑むことになる。

チンギス・ハーン



④ いわゆるジンギスカン。モンゴルの誇る大英雄で、現代でもモンゴル国民に神と同様の扱いを受けている



④ 今回はシナリオは4本で、シナリオ4は1をクリアしてはじめてプレイできる



④ モンゴル編では、全14か国（部族）、モンゴル高原の統一をめざす。ゲームに慣れるための入門シナリオといったところ。まずは小手調べだ



④ 世界編では、いよいよ全33か国（前作よりも増えている）、世界制覇目指して戦うことになる。各地域ごとにそれぞれ特色があり、一筋縄ではいかないぞ

信長・三國志とはちがった独特のシステム

それでは実際に、特色あるゲームシステムについて見ていくことにしよう。

まずは内政について。

「元朝秘史」では、信長や三國志とは大きく異なった独自のシステムを採用している。まあ、考えてみれば、遊牧民族であったモンゴル族にとって内政の持つ意味が、定住民族であった日

本人や中国人と同じだったわけではないものね。

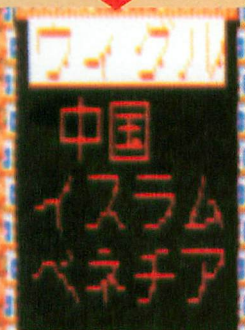
その独自性のゆえに、慣れない人には、少々とつきにくい印象を受けるかもしれないが、食わずギライではいけない。下のカコミにいくつかポイントをまとめてあるので、よく読んで「元朝秘史」の雰囲気をつかんでほしい。

多彩な特産品と交易商人

さすがに、世界を舞台にしたゲームだけあって、各地域にはそれぞれ風土や文化に応じたさまざまな特色がある。

その1つとして、各国ごとに設定された特産品があげられる。生

産した特産品は、ウイグル・中国・イスラム・ベネチアの4種類の商人を相手に売買。もちろん商人によって値段や扱う品も変わってくるので『大航海時代』さながらの交易を楽しむことができる。



④ 自国に商人が来たときは、ターンのはじめに政治顧問が教えてくれる。かならず確認して、商売のチャンスを逃がさないように

④ 4種類の商人はそれぞれ独立して世界中を渡り歩いている。今回はいったいどの商人が来たんだろう。お目当ての商人だといいいのだが……

④ずらっと並んだ特産品の数々。商人によって
売買の値段も変わってくるので、商品に合った
商人を見つけることが大事

国カアップは住民まかせ

特徴的なのは、商業開発や土地開墾などといった直接国力をアップさせるコマンドがないこと。かわりに、住民配分という概念があり、国の住民に町張り・農産品作り・畜産品作り・特産品作りの4つの仕事を割り当て、その従事人数によって自然に国力が上がっていく仕組みになっている。ラクではあるが、思うように国力が上げられないのはツライ。

唯一、政治顧問(信長や三國志における軍師の存在)にコマンドを委



④内政のカギ、住民配分。どの仕事を重視するかによって収入も変わってくる

任したとき、直接、商業や農業に投資をしてくれることがあるが、これもかならずではないのであまりアテにはできない。



④政治顧問に内政を任せた際、たまに直接投資をしてくれることがある。日頃の行いしたい？

直接統治できるのは1国のみ

元朝秘史には前作のように直轄地というものがない。つまり、自分が直接統治できるのは本国のみ。属国はかならず配下の武将に統治を任せることになる。もちろんタタンもまわってこない。

そうなると、問題は誰に統治させるか。野望渦巻く時代につき、ふつうの武将では裏切りが心配。いきなり独立されたらまらない。そこで頼るべきは血の絆、つまり血族・親族だ。血縁の武将ならば絶対に裏切ることがないので、安心して属国の統治を任せることができるのだ。

町造り	50	内政型
農産品作り	10	軍事型
畜産品作り	40	財政型
毛皮作り	0	善任
政策	内政型	
投資	経済力	
軍備	兵士数	
外交	侵略外交	

④属国には命令書によって、大まかな指示を与えることができるだけ

名	前	政	戦	指	体	力	年
*カサル		E	B	C	C	12/2	20才
*ベルグタイ		D	B	E	C	11/11	18才
*カチワン		C	C	C	C	9/9	18才
*デムダ		C	B	D	B	10/10	16才
ジェルメ		C	B	A	B	14/4	19才
チンペ		C	C	B	C	10/10	20才
チラワン		B	B	C	C	13/13	20才

↑名前のまえに*がついているのが血縁の武将。「血は水よりも濃し」ということ

緊急入手

MSX 版面写真

今回は88版の写真のみで構成する予定だったが、急きよ光栄からMSX版の画面写真が送られてきたのでここに紹介しよう。

まずは全国マップだが、縦横のドット比の関係上、少し横幅が押し縮められたのを除けば、レイアウトに変更はない。基本的に88版に忠実な画面構成で、スケールダウンなどなく、うまく移植しているようだ。



●世界編。ちよつと縦長で国の形がヘン。
まあ、好みの差なんだけど

録
ディスク
付
放題
い
い
たい

★今月の「ハイドライド」はとってもよかった。自分買ってやったのもよかったが、この時期に「ハイドライド」を見ると、思わずやりたくなるような手がさぐいいし、あらためてMFファンのありがたみが伝わってくる。(岐阜卓卓・土屋秀美・18歳・F・S・I・A・W・X)★「ハイドライド」感激しました。これで「ハイドライド」のーました。(兵庫卓卓・井間昌彦・19歳・F・S・I・A・W・X)★今月の「ハイドライド」はうれしかった。毎日3時間ほどやってしまった。(宮卓卓・伊藤寛・17歳・ターボR)

進化した戦闘システムに注目

戦争のシステムについて。
前作「ジンギスカン」は三国志や信長と比較的似ていたのに対し、今回の「元朝秘史」ではかなり独特の、より進化したシステムを採用している。
もちろん単に違っていただけではない。史書「元朝秘史」の世界をあますところなく再現する

ために、さまざまな工夫がこらされているのだ。

また、こまかい点では、光栄の歴史シリーズ最新作だけあって、戦場やユニットのグラフィックもぐっとリアルになり、移動や攻撃も目標を設定するだけで自動で行ってくれるなど、操作性も向上している。

部隊と軍団

他のゲームでは兵士を戦闘の最小単位とし、兵士が集まって構成された部隊を武将が率いていた。元朝秘史では部隊を実質の最小単位とし(兵士の概念はあるにはあるが、戦闘における一時的なものにすぎない。戦いが終わると残った部隊は兵士数が元に戻る)、武将は部隊が集まって構成される軍団を率いる。このことか

らも、スケールの大きさがうかがい知れる。また、世界各国バラエティに富んだ16種類もの部隊が登場するのも見逃せない。

軽歩兵	1	短弓兵	1	投石機	0	軽弓騎	0
重歩兵	0	長弓兵	0	狩猟騎	1	突撃騎	0
長槍兵	0	弩弓兵	0	槍騎兵	0	騎士	0
火砲兵	0	象兵	0	蒙古騎	3	武士	0

各国の軍力は兵士数でなく部隊数で表される。ずらっと並んだ部隊の種類に注目

武士(日本)	
武士	[騎兵]
近接	A
突撃	C
基本士気	80
機動力	8
遠距離	C
防御	C

わが日本の誇る武士。さすがに接近戦での強さはピカイチ。士気も高いぞ

象兵(インド)	
象兵	[特殊]
近接	B
突撃	B
基本士気	60
機動力	5
遠距離	D
防御	A

インドには象兵なるものも登場。歩みは遅いけどものすごくカタイ。バオーン

軽弓騎兵(イスラム)	
軽弓騎兵	[騎兵]
近接	C
突撃	C
基本士気	70
機動力	10
遠距離	A
防御	D

イスラム圏の軽弓騎兵。騎兵の機動性と弓の遠距離攻撃が特徴。強い

蒙古騎兵(モンゴル)	
蒙古騎兵	[騎兵]
近接	B
突撃	B
基本士気	80
機動力	11
遠距離	B
防御	C

モンゴルといえば蒙古騎兵。世界帝国を築いただけあって、ゲーム中最強の部隊

行軍と戦闘の2モード

戦争になると、まず行軍モードで戦場の地形に応じて大まかな戦略を立て、軍団を配置・移動させる。その際、敵軍とのさまざまな交渉や各都市から補給・略奪(ノ)もできる。

軍団同士が接触したら戦闘モード

に移行。リアルな画面で実際に部隊同士が戦術を駆使してぶつかり合い、いかにも戦っているという気分させてくれる。

優れたSLGの条件である戦闘のオモシロさという点で、元朝秘史はかなりイイ線いってるぞ。



敵軍に降伏勧告をしたところ。実際にしやべってくれるのがなんとも楽しい



戦争にはつきものの略奪もできる。今までありそうでなかった新コマンドだ



戦闘画面のみ88版とMSX版とは異なり、版では3D画面で展開される。ただし、MSX版では見やすい2Dの画面を採用

緊急入手

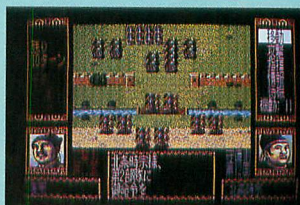
M S X 版 画面 写真 2

戦闘画面についていえば、行軍モードはさほど変わっていないが、戦闘モードの画面レイアウトが大幅に変更。3D(クォータービュー)から2D(トップビュー)になった。これはMSX版における最大の変更点といえる。

どちらがいいかは意見の分かれるところだけど、このほうが見やすいのは確か(経験者談)。



行軍モード。メッセージウィンドウが独立して下に配置され、文字が読みやすく



戦闘モード。2Dになったのはビックリ。見やすくなったぶんリアルティ減



部隊ユニットのグラフィックについては大幅な変更はなさそう

もちろんオールドもパワーアップ

「元朝秘史」において、血のつながりが重要なのは先程述べたとおり。オールドはその血縁を産み出すために必要不可欠。

姫と一夜を共にし、子供を作る。男子なら後継者や将軍にし、女子なら配下の将軍に嫁がせて親族とすることができる。決して単なるお楽しみコマンドでは

ないのだ。

とはいえ、どうせなら華やかなほうがいいと思うのはみんな同じ。その点は光栄さんもぬかりなく、なんとオールドのためにディスク1枚を費やす力の入れよう(88版)。まるでこれだけで単独のゲームとして成り立つほどパワーアップされたのだ!

ナンパSLGなみのかけ引き

今回は口説きのバリエーションがなんと16種類。相手の性格に応じてナンパSLGなみの駆け引きが要求されるぞ。

口説き文句に応じて、ラブメーター(赤)が増減し、MAXになれ

ば見事エッチ成功。とはいっても、口説くたびに体力が減っていくので、うまくやらないと体力メーター(青)が0になってハイさようなら。現実の女の子同様、そうかんたんには陥落してくれない。



●時には優しく、時には強引にと、さまざまな手段を駆使して(「現実と一緒に」がまこ山口談)、がんばって口説くと……



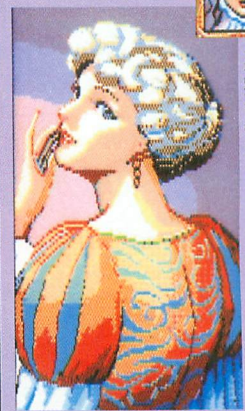
●ムフアのシーンとなるのであります。いやあ、オトナのゲームだなあ、これって

気合の入ったグラフィック

パワーアップしたのはシステムだけじゃない。グラフィックだってホラ、このとおり、気合いが入りまくり。

今回は顔グラフィックだけでなく、画面中央に大きくイメージグラフィックも表示され、ラブメーターの値に応じて、服を着ている状態・少し脱いだ状態・もっと脱いだ状態と3種類に変化する。各国ごと各シナリオごとにそれぞれ違った姫がいるので、顔グラフィックも膨大な数になるし、イメージグラフィックも、ヨーロッパならドレスをまとった美女、日本なら和服美人というように、各地域ごとに用意されているのだ。世界各国の美女とラブロマンスを楽しもう。

マルギト (バルカン)



ブロードヘアにブルーの瞳の東欧の姫。エキゾチックな魅力に憧れてしまう。クラクラ

麗華公社 (南宋)



中国系の姫は華やかさがある。あんまり挑発的な視線を投げかけないで。もう……

イザベル (フランス)



西欧の美女はドレスがカラフルで美しい。まるでお人形さんのよう。まさに超千金意味不明

タルーフ (ペルシア)



チャドールをまとった、イスラムの美女。もっと心を開いて、素敵な肢体を見せて

八条 (日本)



あでやかな和服がよく似合う大和撫子やまとなでしこ。もはや死語?。たおやかなところがいいね

緊急入手

MSX版面画写真③

そして、みんな気になる(?)オールドの画面は88版とほとんど一緒。MSXでも美麗なグラフィックが楽しめる。安心していいぞ。

さて、MSX版の画面をいくつか紹介してきたが、今回はサンプルがなく、まだまだ未確認のところも多い。詳しくは次号以降でお伝えするので、ファンは期待して待っていてくれ!



●ビューティー&フリティなグラフィックは健在。ムフア、これは期待できる!

いいたい
放題

★10月情報号のオマケに密に入っていたMSXデモはほんとうになつかしくて「まずなんか古典的連曲で何度か見ました。MSX万歳(北海道・水野亮・18歳・F.S.I.W.S.X)★10にもなったディスクを見ながら、去年は受験一色だったのを、などと感慨ぶかきようなところ。『奈良原・吉岡光徳・15歳・H.B.F.X.V』★『ハイドライド』がまさか雑誌の付録になってしまったので、信じられませ。涙が出るほど懐かし。またある意味でとても新鮮な感じがしました。編集部の方々に、またT&Eソフトの方々に感謝。(送賀真・平島雅史・20歳・F.S.I.S.T.)



今月はいっきに2章を攻略だ



ブライ下巻完結編

やっと発売になったわけだが、実際にプレイしてみてもどんな感じだったろうか。今月は2章と3章の攻略をするのでバッチリ参考にしてほしい。

ブラザー工業

☎052-824-2493

●パッケージ版

発売中

媒体	CD-ROM×8
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
要添ROM	



ザ・攻略!

ゴンザ&マイマイの章



貧乏な2人は空腹でヘトヘトになっていた

プロット兄妹は両親のかたきを討つために宿敵ゾルトバを捜して、ザイアス大陸を旅していた。しかし、世の中そんなにうまくはなく、八玉の勇士という名声だけでは食べていくのにも苦労するありさま。空腹で動けなくなっていたそんなある日、マイマイがゴミ箱から1冊のアルバイト雑誌を拾ってきた。

2人はこれを頼りに仕事を探すことを決意する。まずはこの本に載っている求人すべてを当たってみなくちゃいけない。ザイアス大陸にあるほとんどの町や村を訪れることになるので、2度手間をしないように右の表を参考にして、1度行ったところはチェックしておこう。そのついでに遭遇する敵を倒してレベルアップをするとともに、ザイアス大陸のマップを覚えてしまえば、まさに一石二鳥というわけだ。

2人で歩き回るの不安だろ

うがゴンザの強さは健在で、パワーは有り余るほどだ。敵を恐れずにどんどんなぎ倒そう。しかし、ハッキリいってマイマイは弱い。本を読ませて術を覚えさせることをオススメする。

ゲーム開始時に2人は空腹でパラメータがボロボロの状態。まずはガンマの町のケーキ屋に行ってみるといいぞ。あとゴメス村の神社では懐かしい人物に再開できるうえに、アスロンキングをいくらでもくれるぞ。早めに行っておくといいね。

結局どこにも雇ってはおもらなかった2人。そんなときサーカス団の記事を目にする。



えへん、どこでも雇ってくんないよお! この先どうやって生活していくの?

アルバイト募集

拾ったアルバイト雑誌に載っていた求人広告は、全部で13件。とてもゴンザやマイマイにつとまるような仕事じゃないのまで幅広い。神社なんかはゴンザがいたら驚いちゃうよね。

ケーキ屋 ガンマの町 ケーキ屋の店員求む	警備会社 ガンマの町 ガードマン求む	オモチャ屋 ガンマの町 オモチャ屋の店員求む
お茶屋 ゴメス村 お茶屋の店員求む	畳屋 ゾーンの町 畳職人求む	〇×事務所 ゾーンの町 事務員求む
建設会社 ガロガの町 土木作業員求む	時計屋 ガロガの町 時計作りの職人求む	ハンバーガーショップ シャイダの町 ハンバーガーショップの店員、求む
八百屋 シャイダの町 八百屋の店員求む	BAR ポインタの町 コンパニオン求む	清掃会社 ポインタの町 清掃人求む

旅はみちづれ、エツちらオツちらってか？

さっそくそのサーカス団を訪ねてみるとゾルトバに恨みを持つ4人兄弟に出会った。そしてこの4人兄弟と大道芸団を結成

してザイアス大陸を旅することになった。こうやって旅をして芸を見せて相手を喜ばせればお金がもらえるし、ついでにゾル

トバに関する情報を聞かせてもらえるかもしれないからだ。でも移動中は一般人以外に敵も出てくるので、攻撃ができる武器

をセットしておかないと戦えない状態になってしまうぞ。ゾルトバの情報を手に入れたら、入らずの森に向かう。

旅をともしにする4兄弟たちだ

ボンゴレ



④ニワウオッシュ族4人兄弟の長男、岩割りという芸を得意としている。4人の中でもいちばん使える

ポロネーズ



④空中大回転という芸を得意とし、なかなか見応えはあるが、戦闘になるとちょっと役に立たない

ナポリタン



④記憶力がバツグンで、思わぬところで役に立ってくれるぞ。得意とする芸は逆立ちダンスだ

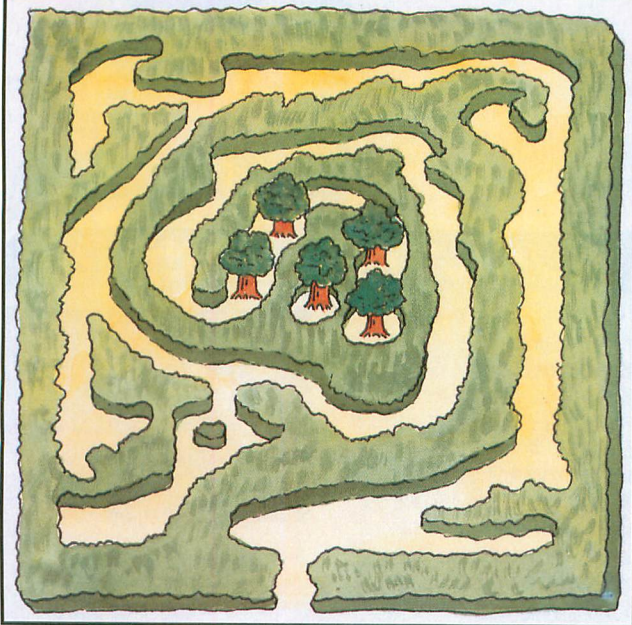
メンタイコ



④はつきりって足手まとい。いてもいなくても同じ。とりあえずお荷物係でもやってみようか

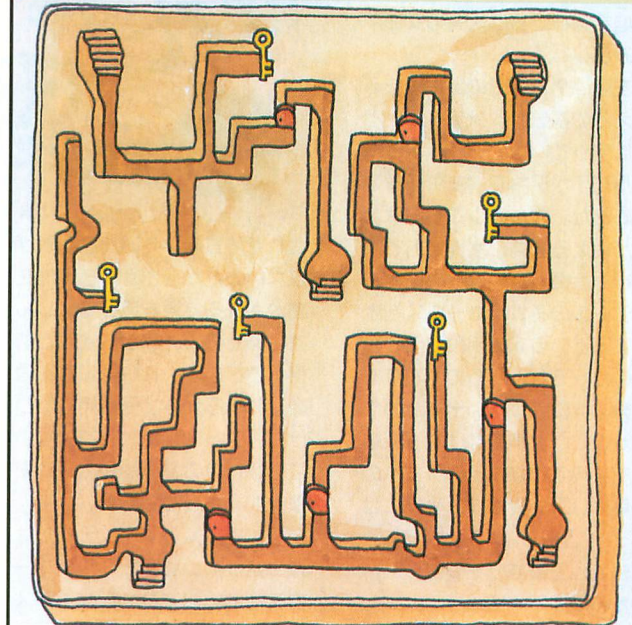
入らずの森

ここに数本ある木のうち、幹が見えている木を探そう。その木の根に潜ってから違う木の根を上がるのだ。



木の根

ここにはカギの掛かった扉が数か所あって、それをスーパー食人隊という手こわいヤツが守っている。



宿敵、ゾルトバあらわれる!!

入らずの森を通り、木の根の中を走ってさらに森の奥深くに進んでいくと、そこにはゾルトバが待ち構えていた。ゴンザとマイマイの両親を殺した憎きゾルトバ。そのかたき討ちができる瞬間がやってきたのだ。怒りで体が震える。その気持ちは4兄弟とて同じ。いよいよ対決のときはきた。が、そのときゴンザとマイマイはどこか見知らぬ場所へ飛ばされてしまうのだ！



④ついに宿敵ゾルトバとの対面を果たした。今こそ両親のかたきを討つときだ！ 不敵に笑うゾルトバと不知火。そのとき、ゴンザとマイマイは……





ザ・攻略!! 左京&ナインテールの章



かえでにいつまでもかわらぬ愛を・・・

幻左京。その正体は氷竜であり、天界十六神のひとり竜神であることを知っている読者は多いと思う。彼の恋人は人間の女性である、かえで。もうすでにこの世の人ではなくなっている。左京はかえでの没後、望みどおりの墓を建てて、ナインテールに墓守りをさせている。そう、かえでは死してもなお左京に愛され続けているのだ。このほかにも人間の女性を妻にしている神は多い。どうやら「ブライ」に登場する神たちは人間の女性が好ましい。

左京はダコウ山の山頂にあるかえでの墓をナインテールとともに守っていた。そこへ水獣将バルバラが現れて、左京を脅迫してきた。なんとしても左京だけが使える最高の水術である凍結行を会得したいがためにナインテールの子供、ユーロスを誘拐するという非常手段に出てきたのだ。それというのも左京を自分の水獣城に誘い出すためにやったこと。神でなければ凍結行を会得できないという左京の言葉には耳も貸さず、執拗にせまってくるバルバラ。なぜ、そこまでして凍結行を会得したいのだろうか？

ただことではないのが親であるナインテールだ。子供が誘拐

ナインテールの子供が誘拐された!

WANTED!!

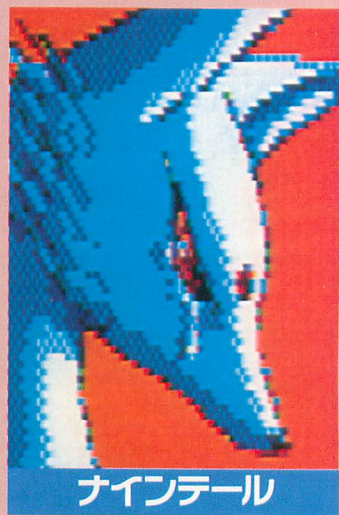


ユーロス



●●非常手段に訴えたわがままネーちゃんバルバラ。いうこと聞いて素直にあきらめろよ。凍結行は神じゃないと会得できないんだから。ああ、かわいそうなユーロス

●子供を誘拐されて平常心でいられるわけがない。いつもは気丈なナインテールもこのときはやはり母親として黙ってはいられないだろう



ナインテール

されて落ち着いていられるわけがないのだが、左京から事情を聞かされると涙を流して悲しんでいるものの、そうすかと納得してしまう。これは左京を信頼しているからこそ納得したわけで、決して冷たい親ではない。このふたりの信頼関係の深さを象徴するような場面だ。

そして左京とナインテールはバルバラにいわれた通り、ユーロスを助け出すためにザイア大陸のサルア湖にある水獣城へと向かうのだった。

レベルアップをしませう

サルア湖に着いたからといって急いで水獣城へ向かうものなら、敵キャラの猛攻撃をくらうことまじがなし。まずはあわてず、別の場所に行ってレベルアップに励むといい。オススメの場所はポイントの町の東側付近。そこにいるイージーマネーという敵キャラがおいしい。ハッキリいって弱くて名前のようにかんたんにお金が入るから、こいつはいいカモになってくれるぞ。

最初から左京の能力はけっこう高く、あまり心配はしなくてすむ。すでに敵全体にダメージを与えられる水術、爆水破が使えるのだ。しかし、1回使用することに消耗する体力、精神力はかなりのものになる。うっかりして左京のヒットポイントがなくなっていたなんてことになると、ナインテールだけで戦闘を続けるのは、ハッキリいって苦しい。左京のレベルが低い場合は薬に頼るか、病院に通いながら戦闘をしていこう。

水獣城へ向かう前にレベルアップが必要なのは左京よりもむしろナインテールのほうだ。体力、精神力を回復させる特殊能力、狐碧



●ここらへんでうろつてればイージーマネーに遭遇できるハズ。じゃんじゃん倒せ

涙をらせるようになるまで知力、技能力のレベルを先に上げよう。行動で周囲を「観察する」を選んでおくことを忘れずに。狐碧涙が使えるようになれば薬に頼らなくても回復が可能になる。

お金に余裕があるのならナインテールには、ぜひとも防具を買ってあげよう。今のままだとちょっと心細いからね。左京には武器を買ってあげたい。クイックウィップでは威力が弱すぎるので、阿修羅を買ってセットしておこう。うんとお金を貯めてマスターソードを手に入れておくのもいい。少数で出てくる敵キャラには爆水破を使わずに武器で攻撃したほうが、体力、精神力の温存になる。

サルア湖

水獣城に入る前に、あちこちにある人面岩を全部回って14個の石を集めなければいけない



ユーロスを助けるために水獣城に向かう

左京とナインテールはザイアス大陸のサルア湖にやって来た。ここで注意すべきはすぐにサルア湖にある水獣城に向かってはならないこと。2人とも弱くてサルア湖の敵キャラの相手にならないからだ。前ページのカコミを参考にして、まずはレベルアップをすることから始めよう。十分にレベルアップしてからもう1度ここに来るのだ。

レベルアップがすんだなら、今度こそは気を引き締めて水獣城に向けてレッツゴー！と思ったら、すんなりと水獣城へは入れてくれなかった。入るためにはサルア湖のあちこちにある

人面岩にはめ込まれている計14個の石を集めなければいけないのだ。これが水獣城の入口の扉のカギになっている。そのときに1個1個の石に大事な意味が隠されているのをお見逃しなく。見逃すと、見直すことはできないので、とりかえしがつかなくなる。しかし、右の表があれば心配はないね。

移動中に遭遇する敵キャラはかなり強く、少々あぶなくなる場面が出てくる。左京は少数の敵キャラに対しては爆水破を使って大量にヒットポイントを消費するような戦い方は避けて、体力、精神力を温存しよう。

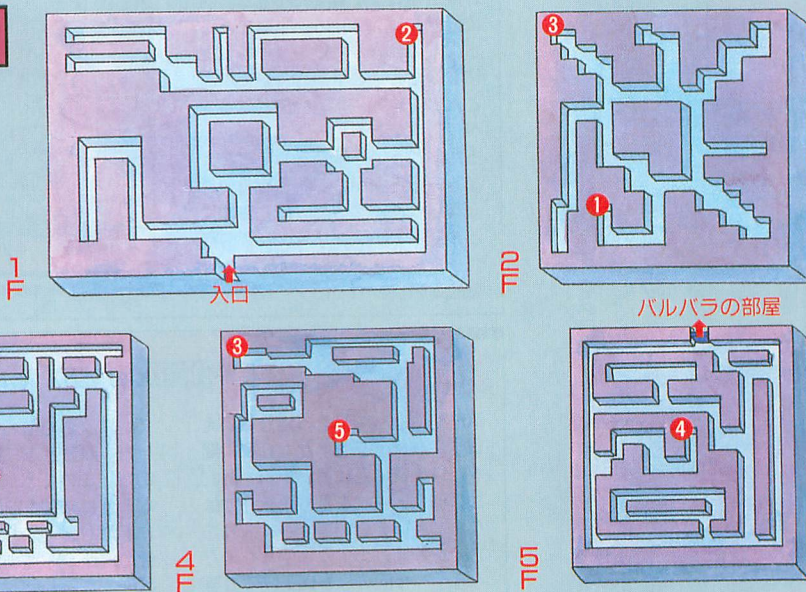
しゃべる岩が持っている石

これは本当に重宝するであろう各石の持つ意味の一覧だ。なにせ1度見失ってしまうと2度と見られないからね

セピア	過ぎ去りし時	ゴールド	太陽
グレー	混沌	ブルー	星
イエロー	秩序	ブラック	悪しき者
ブラウン	挫折し者	パープル	憎き者
レッド	愛しき者	プラチナ	栄えある者
ホワイト	善き者	ノーカー	これからの時
シルバー	月	グリーン	今この時

水 獣 城

水獣城に入るためには、まず先に人面岩が持っている14個の石を集めてこなければいけないのだ。最初の入口にはその14個のうち適切な3個を選んで、正しい順序で入口の扉にはめないと扉は開いてくれない。ここでは与えられた文の逆の意味を連想される石を選べばいい。上の表をじっくり見て考えてくれ。ちなみにこの最初の扉の文は「日の光が消え大地が闇に覆われしとき」になっているから、その逆の「大地を照らすもの」という意味になる。それに見合った意味を持つ石が3個浮かんでくる。こんな感じでこの先も当てはめていけばいい。この水獣城の中にある扉は全部で5つ。最初の4つは順番にそれぞれ、悪、憎悪、挫折、混沌の反対の意味を持った石をはめればいい。そして最後の扉を開ける石だけは、言葉どおりの意味を持つ石をはめる。最後の扉をクリアするとその部屋の中にはバルバラが待ち構えている。これでこの章もエンディングだ。



※マップ上の数字は、それぞれのフロアへ通じる扉の位置をしめします(例・②→③F)

最後の扉に石をはめ込んで扉を開けた。そこにはユーロスを人質にしているバルバラと、部下のバルバラ三人衆の姿があった。捕まっているユーロスを助け出そうとすると左京はユーロスとともにバルバラのワナにはまってしまうのだ。抜け出すために術を使うとユーロスの身が危険にさらされてしまう。身動きのとれない左京に凍結術を教えると、しつこくせまるバルバラ。このままふたりは炎に包まれたままなのだろうか。



バルバラによって炎に閉じ込められてしまった左京とユーロス。どうやってこの状況を打破するのだろうか。それにしてもバルバラの執念には恐れ入る

次号は「ハヤテ&リリアンの章」と「ロマール&バジールの章」を攻略だ！

新装

第3回

プリンメ倶楽部

そろそろ娘の服装を冬服にしてあげなくちゃいけないなあ。ところで最近マンネリ化してきたこのコーナーを打破するような企画はないだろうか？ みんなからのお手紙をまわっているじよ!!

マイクロキャビン
0593-61-8482
東京中

媒体	CD×F
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円

※漢字ROM・マウス対応
ターボ版の高速モードに対応

発表! 最強の娘コンテスト!!

いやあ、まいったまいった。締め切りまぎわまで、ぜんぜん最強の娘に投稿がこないんだもんなあ。あせっちゃったよ。まあ、それだけギリギリまでネバったってことだね。そのかいあってとんでもねえのが送られてきちゃったよ。くわしくは下を見てもらえばわかるだろう。今回は、この強者どもに挑戦す

るのは無謀のようだから、勝負はしない。ここまでやってるヒマないって。しかし、ほんとにすごいわあ。脱帽ですよ。

ところで、プレゼントの件なんだけど、こらでひとまず打ち切って送ることにした。最強の娘と子育て自慢の採用者(9月号で投稿者全員にとって書いたけど、あまりにも多いので採用

者だけにさせて。ゴメンネ)には「サーク・ガゼルの塔」のデモディスクを。イラスト採用者にはMファンテレカをあげます。子育て自慢で気に入った人とイラスト常連さんにはディスクホルダー+αもあげます。これを読むころには届いてると思うけど、採用されたのに送られて来ない人は「ささや」までご一報を。

優勝!!

東京都 KUSAZOUSHIくん19歳

★娘の強さ: レベル52

●娘の名前: クオン・アシュティル

みごと、あっぱれ、しゅごい、恐れ入りのきしほブタ(わかるヤツいるかなあ?)、ダントツの強さをしてくれた。ハッキリいって驚きモノの木、サンショの木。9月23日に始めてやり直さずに6日間でここまで育てたそうなん。実際に経験値は26601! すごすぎる。本人はこれよりも優勝ラインは上になるだろうと予想していたが、とんでもねえ! 準優勝とは4レベルも差があるじゃあないか。いったいどういう教育をしたらこうなるのだろうか。くわしく書いてくれたってよかったのに。お約束どおりキミにはプリメグッズ3点セットとオレのサイン(ウソ!)を送るぞ。おめでとう!

星座 乙女座 血液型 O型 誕生日 1659/9/10 身長 166.0 体重 70.3 プロボ 114% 経験値 6601 勤続 495 素早さ 415 読字 70 攻撃 50	HP 2286 MP 0 体力 2286 腕力 291 知力 1210 気品 2085 根性 4618 疲労 0 色気 2125 モデル 1180 評価 6959	クオン・アシュティル 称号 平民 AGE 18 Level 52 評価 6959 GOLD 8732 HP 着替え ITEM えーと、この子の現在の状態は...
---	---	---

④さまじいまでのパラメータ。ちなみに応募者全員、エンディングは? 様でした

準優勝

広島県松浦正明くん?歳

★娘の名前: カトレシア・リイム

●娘の強さ: レベル48

準優勝になってしまったとはいえ、レベル48は立派だ。かなりの時間をかけて育てたに違いない。ただ、このパラメータを見るかぎりではなんともいえないが、手に入れたアイテムはどのように使ったのだろう? 今回の場合は上げる必要はないとはいえ、知力・気品・モラルの値が低すぎるのが気になる。優勝者と彼の娘のパラメータを見

ていて、おもしろい共通点を見つけた。双方ともに称号が「平民」なのだ。このことから考えるに余計なことに時間をかけず、武者修行に専念したと思われる。それに根性の値が4000を超えていること。根性が高いということは戦闘で娘が逃げにくくなって、そのぶんモンスターをたくさん倒せることにつながるからだろう。

星座 乙女座 血液型 A型 誕生日 1659/4/25 身長 161.0 体重 74.2 プロボ 122% 経験値 3151 勤続 410 素早さ 408 読字 15 攻撃 0	2440 0 2440 240 220 135 4244 0 2693 634 6823	カトレシア・リイム 称号 平民 AGE 18 Level 48 評価 6826 GOLD 34 HP 着替え ITEM えーと、この子の現在の状態は...
--	--	--

④非常にかたよったパラメータ。余計なことをしなかったあかしか?

第3位

埼玉県谷田川毅くん?歳

★娘の名前: メイカ・ヤタガワタケシ

●娘の強さ: レベル45

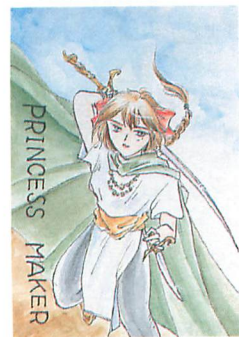
レベル45で第3位とは……。9月号のレベル29が赤子のように思える。しかし、腕力7に装備品なしでよくここまで育てたものだ。予想を上回るハイレベルな戦いに感心しているささやでありやんす。ここでレベル40を超えた人を紹介していこう。京都府・高山浩司くん(レベル43)。神奈川県・小林裕くん(レベル43)。福島県・水沢

展隆くん(レベル42)。埼玉県・白石孝行くん(レベル41)。秋田県・三浦孝之くん(レベル40)。たくさん応募ありがとう。いい忘れたが準優勝の松浦くんと3位の谷田川くんにはディスクホルダーをあげることにする。レベル40を超えた人には、うーん、そうだなあ、なんかあげるよ。あんまり期待しないで待ってて。

星座 乙女座 血液型 A型 誕生日 1659/4/1 身長 165.4 体重 65.4 プロボ 110% 経験値 383 勤続 378 素早さ 0 攻撃 0	2442 0 2442 7 3731 1530 1530 82 2605 910 7180	メイカ・ヤタガワタケシ 称号 平民 AGE 18 Level 45 評価 7193 GOLD 595 HP 着替え ITEM えーと、この子の現在の状態は...
---	---	---

④上の2人と違って根性の値が低い。このへんで差がついたかな?

イラストの広場でーす



文武両道



プリンセスメーカー



PRINCESS MAKER



PRINCESS MAKER



プリンセスメーカー



Princess Maker



PRINCESS MAKER



プリンセスメーカー



Miss Kingdom



Princess Maker



Princess Maker

Dr. ささの 控え室なの♡

●今月号はいかがだったでしょうか。ここでやるネタがなくなってきて困っているのじゃ。みんなからのアイデアや要望を待つ。
●ところで、イラストコーナーに常連が少ないとは思わぬか? 1回採用されただけで満足していないで2回、3回と投稿してきておくれよ。そういえば、埼玉県のぶるんさんはついに投稿してごなかつた。グッスン。どうしてなんだあ、それにとりボールさんもだあ、ひどいやひどいや。きっと来月号のイラストコンテストには投稿してくれてるよね(この原稿を書いている時点ではわからないのだ)。そのイラストコンテストのノミネート作品なんだけど、今まで投稿してくれてた作品も対象に加えるかと思っている。ボツの作品にもう1度チャンスにあたえようではないか。同じ人の場合には最新のものをいう予定だ。
↓ささのの戦せちやえ!!!



●この2人に関しては賞品をあげるかどうかは検討中。ほかの人にはプレゼントを早めに送るから、待ってね。そんなわけでまた来月。ひきつき投稿作品の募集はしているのでドシンドシ応募してきてね。年齢を書くのを忘れずに。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「プリメ倶楽部」係まで P.S. 11月15日&23日のマイクロキャビンのイベントに行くぞ!!

キャンペーン版大戦略Ⅱ ユニットコンテスト・総合シナリオコンテスト

結果発表?



マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中

媒体	800×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
ターボモードの高速モードに対応	

12月といえば師走。みなさんの学校の先生もゴーカイに走ってますか? 走りの悪い先生はユニットエディタで移動力を上げてやれば軽快に走ることもまちがいなし。ただし燃料も増やしてやらないとすぐガス欠になっ

ちやいますから気をつけてね。と、恒例のパカ話もおわったところでコンテストの発表にいきましょう。とおもったのだが、うーん、こまった。今回はユニットコンテスト、総合シナリオコンテストとも、応募作品が異常

にすくない。あわせてなんとか2ケタになるくらいしか来なかったのよ。しくしく。

そのなかから、さらに採用レベルの作品となるとホント少ない。総合シナリオコンテストは、これといった作品がなかったの

で、残念ながら入選作品はなし。今回紹介するのはユニットコンテスト入選の2作のみとなった。だけど、先月の欄外にあったように、『かすたまキット』用のユニットはまだ募集してます。送ってね。おねがい!

オリジナルユニットのワンダーランド

オリジナルユニットのほうはホント少なかった。2作のうち、京都府の三浦一誠の作品は先月紹介した「スーパー中国軍」とほぼ同じおちゃらけ路線のユニッ

ト。OGコンテストの常連でもある彼の作品はさすがに美しい。かたや埼玉県的那甲矢那聖(なんて読むんだろう)の作品は、硬派な正統派SF風兵器だ。パ

ースの効いたディテールグラフィックは、小さな画面ながら威圧感さえ感じさせる。

この2人には、マイクロキャビンのお好きなソフト1本と、

パナソニックのソフトアタッシェと、マイクロキャビンテレカを進呈! だって賞品あまってるんだもん。今から送ればよかったなんて考えても遅いぜ!

なぞのぐんだん

京都府 三浦一誠(20)

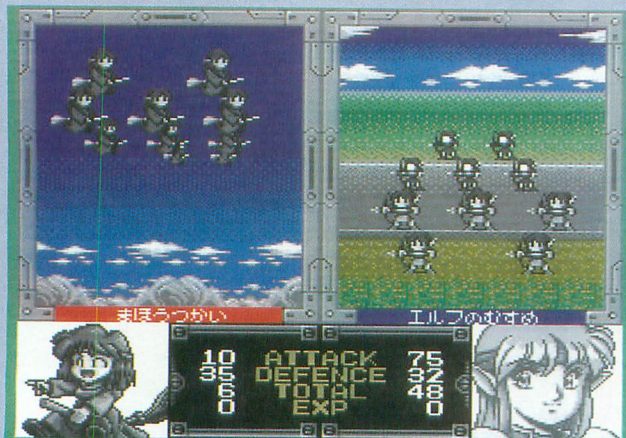
ユニットコンテストにいちばん早く、かつ、すばらしいできて送られてきた作品がこれだ。

使用したグラフィックツールは『グラフィックス』。やはりグラフィックが複雑すぎて容量オーバーに苦しんだようだ。

それぞれのユニットの、ディテールとアニメキャラは独立しているのだからそれを簡略化するしか

ない(だいたい、ディテールの背景を簡単にすれば解決する)、マップキャラは全部で1つになっているので、どうでもいいユニット(輸送機なんかのカッコわるくても気にならないやつ)のグラフィックを簡略化するといひ。

日本のユニットをつぶして作られたこの軍団は、全ユニットの値段に消費税3%がはいっている。



①コット……もとい「魔法使い」と、「エルフの娘」の対決。女の戦いってヤツでしょうか? それにしてもこのエルフ娘は強すぎる。べつにいいけど

破壊力は大きい弾を1発しか搭載できない「いちげきひっさつ」シリーズのユニットや、ヒップにお尻を描くぐらいのお約束の「ヘリこぶた」などのヘンテコなユニットがいっぱいだ。



②ゼンマイがながせる「めめたんく」。なんかホッとするね(しないか)

なるほど
ステルスだ

Price 2080	Price 4120	Price 206	Price 208
Price 1500	Price 618	Price 309	Price 206
Price 154	Price 154	Price 206	Price 154
Price 200	Price 41	Price 7500	Price 5000
Price 4000			Price 10300

③「すてらす」のところに注目。ボントに透明なのか、それじゃ見えなくて操作できないんじゃないの? ねえねえ(→)

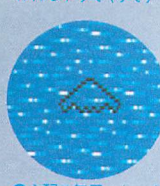
いまにも「いっくぼーん」とか叫びそうな「魔法使い」もすてがたいが、いちばんイカスのはなんといっても「スーパーカブ」でしょう。戦闘画面でずらっとならばサマはたまりません。



④これが「スーパーカブ」REDなら郵便屋さん、GREENなら土方のオジサンといったところか



⑤放置バイクはしまっちゃんおじさんにしまわれちゃうぞ(うそ)



⑥心配ご無用。ちゃんと見えます。でも霧固気出てていいね。

NAMILAND

埼玉県 那甲矢那聖(25)

もうひとつは、締切りギリギリにとどいた那甲矢那聖の作品。ユニットの数は、まえの三浦一誠の作品とくらべて少ないけど、質はまさるとも劣らないでさ。彼のユニットたちは、ガラリーとかわって正統派。すっきりしたデザインが、近未来SFモノのような感じだ。色(明るさ)の組み合わせや、パスもバッチリきまっていますカッコー

い。とくに感心したのは、背景のすばらしさ。これがさらに雰囲気をもりあげている。

NAMILANDとは「兵器開発企業体」だそうで、うーん、どういう意味なんだ？

それぞれの設定も凝っていて、いっしょにおくられてきた手紙はNAMILAND開発部のような文体で、まるで兵器のカタログのよう

だ。ちなみに、彼はいつもプレイ中のBGMは5番にしているそうだ。



●NALF-Bアバートン攻撃機。強力な対戦車ミサイルを装備している

編集部では、ささやは5番、おさだは4番にしている。みんなは何番？



●NLGF-Aアルテミスミサイル車両。ミサイルは対空、対地の多用途ミサイル

よりマニアックにデータを改造

ここから紹介するものは、あきらかに今回の応募規定「完全オリジナル……」に違反しているが、妙にたくさんの人が同じことをやってきたので、下の2

人を代表サラシものとして紹介する。

11月号のユーザーの主張でもあったように、一部のゲーム内での性能に不満が強かったユニ

ットをパワーアップしたものがほとんどだ。

他に、名前や性能は変更されているものの、グラフィックをかきかえてないものも多かった。

多分グラフィックツールがなかったのだろうが、これも残念ながら対象外だ。

当然サラシものだからして、賞品はなしだ。

大戦略Ⅲのデータをもとに改造

大阪府 レム(15)

大戦略Ⅲのデータをもとに、ヘリ、歩兵戦闘車、兵員輸送車はほとんどが占領可能、AAMミサイルでもヘリを攻撃可能など、かなり各兵器の性格がかわってしまっている。

なかでも気になるのが、艦船ユニットがさらに高価になり、戦車や兵員が異常に安くなってしまっていること。特に各種の車両ユニットは、性能が大幅にアップし、

値段は100前後になっている。車両が安くなったうえ、ロケット砲で艦船を攻撃できるのでは、艦船や航空機の立場がないのではないだろうか？ でも、AAMミサイルでヘリを攻撃できるのはいい。いままでのデータでは、AAMしか持っていないMig-31やF-111はなぜかホッカムやオスプレイにカモにされていて、くやしい思いをした人も多かったろうしね。

アメリカ2

Price 2000	Price 3100	Price 2750	Price 1850
F-47P22	F-16C21	F-16B21	AW-B27
Price 1500	Price 1750	Price 250	Price 250
AW-B27	AW-B27	AW-B27	AW-B27
Price 2000	Price 150	Price 120	Price 100
M105G2	M105G2	M105G2	M105G2
Price 100	Price 120	Price 50	Price 50
AW-B27	AW-B27	AW-B27	AW-B27
Price 7	Price 20000	Price 10000	Price 4000
AW-B27	AW-B27	AW-B27	AW-B27

●こちらアメリカ2。オスプレイがマンガスタになっている

ソビエト軍

Price 2750	Price 3100	Price 2100	Price 1600
M105G2	M105G2	M105G2	M105G2
Price 800	Price 300	Price 2000	Price 150
AW-B27	AW-B27	AW-B27	AW-B27
Price 110	Price 100	Price 100	Price 100
AW-B27	AW-B27	AW-B27	AW-B27
Price 100	Price 120	Price 50	Price 50
AW-B27	AW-B27	AW-B27	AW-B27
Price 7	Price 20000	Price 10000	Price 4000
AW-B27	AW-B27	AW-B27	AW-B27

●ソビエト軍。動員兵の値段は3ノバリケードにつかわれたら怖い

実際のデータをもとに改造

愛知県 平井宗一郎(17)

こちらは、もっとも多くの人が送ってきたもの。イーグルにくらべてあまりになさけないSu-27やMig-29の性能を強化。A-10やF-111の燃料や爆弾搭載数増加、対地防御の強化。FSXに対艦ミサイルを搭載。などなど。兵器マニアの方々の不満解消にかなりこのユニットエディタが貢献していることがわかる。

中には「中国軍にSu-27を加

える」というものもあったけど、それでは中国軍の伝統(どんな伝統だ?)がくずれてしまうじゃないの。

それから、シナリオでは、「第3次世界大戦もの」が多かった。というか、ほとんどがソレだった。架空のナンタラ王国の皇太子が殺されたり、某国で内乱が起こったりするのだが、どれもイマイチだった。残念。

ユニットNO. 010

ユニット名	価格	燃料	爆弾
イーグル	2750	100	100
イーグル	2750	100	100
イーグル	2750	100	100
イーグル	2750	100	100
イーグル	2750	100	100
イーグル	2750	100	100
イーグル	2750	100	100
イーグル	2750	100	100
イーグル	2750	100	100

●Su-27は防御力をあげてイーグルなみの性能になっている

ユニットNO. 037

ユニット名	価格	燃料	爆弾
F-111	111	100	100
F-111	111	100	100
F-111	111	100	100
F-111	111	100	100
F-111	111	100	100
F-111	111	100	100
F-111	111	100	100
F-111	111	100	100
F-111	111	100	100

●F-111は防御力を大幅強化。これなら値段もあげないでつりあわない

しゅほ 酒保「ガード下」

「酒保」とは、軍隊にある酒場のこと。「ガード下」は、編集部でよく食事に行く新橋のガード下の中華屋さんのこと。ちなみに、店の名前をだれも知らないのがポイントなのだ。それはともかく、みんなのおたよりをここでまとめて紹介しましょう。

上でも紹介した愛知県の平井宗

一郎の情報「今、ヤミでSu-27が300万円で購入できるそうです。」——なにつ！ そういえば、編集部のおさやは、こんど5年ローンで300万の車を買いたい。関係ないけど。

新潟県のくろねこ(19)の質問「いまスウェーデンでキャンペーンをやっているのですが、全然勝てません。友達は東ドイツでキャ

ンペーンをクリアしてしまいました。どうか必勝法をおしえてください。」——うーむ、そういわれても困るなあ。東ドイツはけっこう強いから、スウェーデンで対抗することもないと思うけど。やはり練習しかないのでは？

右のハガキは十字軍のなかからこっそりもってきたもの。なんか身につまされるなあ。



●新潟県 小林生生のマンガ「オヤジ……」

ゲーム十字軍

CONTENTS

- ★付録ディスクでは右のトピラCGが見られるよん。
- ゲームのぞき穴→『ピラミッドソーサリアン』のウル技。(P18)
- 通り抜けできます→『幻影都市』ほか。(P19)
- 桃色図鑑→『龍の花園』+α。(P20)
- 読者対抗マルチプレイ→8耐マルチ〜大阪夏の陣〜仕切り直した。(P22)
- 歴史の散歩道→自作SLGのスズメの2。(P24)



広島県WORKS



ゲームのぞき穴

ピラミッドソーサリアン

最終ボス・ギルバレス 安全地帯でクリアだ!

ソーサリアンのなかでも、もっとも難しいといわれる『ピラミッドソーサリアン』の最終ボス、ギルバレスの安全地帯だ。



①ギルバレスといっしょに混浴ときたもんだ。ここなら溶岩でもダメージを受けない

まずは最初の写真を見てくれ。丸でかこった部分に立っていれば、火口から吹き出てくる『グラディウス』もびっくりの岩石も、ギルバレス自身が出す魔法の光弾も、もちろんギルバレス本体の体当たり攻撃も、まったく当



②このようにギルバレスの体をけずるようになめジャンプして戦う。左のほうが楽だ

いまさ説明するまでもないが、ゲームのウラ技を紹介するコーナー。貴重な情報提供者にはゲームのプレゼントもあろうぞ。

たらない。あとはそこからジャンプしてギルバレスに体当たりしないように攻撃していれば楽勝だ。でも攻撃中にダメージを食らうこともあるので魔法での回復も忘れないように。

(宮城県/F・?歳)

エンディング!



③こんなエンディングもすぐ見られるようになるぞ。シマリスも、いまはもうしあわせ

付録ディスク・役立ちデータ

ビドーが待ち構えている最後の塔、キプロス城に入る手前でセーブしてある。城に入っても外に出ることができず。なかに入ってたただひたすら直進すればビドーのところまで行けるので、ビドーとの戦いに勝利すれば感動のエンディングってわけだ。ただ、城内にいる敵キャラはものすごく手強い。このデータでさえ、全滅をくらうことがある。戦い方を考えないとビドーと戦うことすらできない。ラクにクリアをしたいならば、自分

プライ上巻・エンディング直前

でレベルアップしてから挑もう。ちょっとは苦勞してみてもよ。

(データ提供/兵庫県・山本専)



④109ページのやり方で作ったデータをロードするとこの状態からはじまるのだ

ウワサの真偽

10月号『伊忍道』のウル技(遊技場で[K]を押しながらルーレットをとめるとボーナス目が連続で出るという技。手紙には最初の1回だけしか成功しないとあった)がまったくのウソ技であることが判明した。編集部としても「もしや」という思いがって保留にしておいたのだが、何人かの人が実際に試してくれて「単なる偶然の産物」との結果を得たのだ。とりあえず保留にしておいてよかったというところ。みなさんありがとう。

戦国ソーサリアン

A 東京都・BOMB-P

A 茨城県・水越功

幻影都市

A 愛媛県・南予のヒヨコ



教えてください

ピアス

A 神奈川県・ずんぱらりん

PIAS (072 (10E))

ハイドライド

Q&A 京都府・内藤モトイ

[illegible]

スーパートリトーン

つぎは桃色図鑑「学園もの」特集だ！→

桃色図鑑

龍の花園+α

夢の学園生活ヴァーチャル体験

つぎつぎと趣向を変えて登場する桃色図鑑。今回は清楚な学園ものだよん。

夏休みに入った私立高校のなかを幼なじみの少女をさがしてまわる学園AVG『龍の花園』。RPG風の移動画面で校舎へ、体育館へ、プールへと右往左往し、その学校に通う生徒たちと会話するうちに、本当に知らない学校を訪れている錯覚を覚えることだろう。

『龍の花園』は、映画にたとえるなら大林宣彦監督の『尾道3部作』にも似た印象を持つ作品で、一見地味だけど人間の純朴さを感じさせる、幻想感たどよう不思議な雰囲気を持ったゲームだ。そのなかには確実に青春の息吹が聞こえる。社会人にはなつかしく、中学生以下の読者

にはもうすぐ高校生活で体験できるであろう青春時代。そんな人生のもっとも楽しい1ページを垣間見ることのできる(?)『龍の花園』を筆頭に、学校が舞台の数々のアドベンチャーゲームを紹介しながら、「女子学生の生態」を調査してみよう(結局これだ)。

●龍の花園



④『MSXトレイン』にミニAVGが収録されることが決定! 主人公は加奈子(左)だ

勉強、それが学生の基本です

学生なんだから、まず学ばなければならない。といっても試験ばかりではなく、部活だって立派な勉強。その言葉を裏付けるようにたいの生徒は試験よりも部活にはげむ。とくに文化系サークルに所属する女の子は、ゲームのなかではとにかく情熱的。物静かな内にひそむ部活への心は、オタクともいえる熱愛をもって、すべてに接しているのだ。そんな彼女に愛されたら、骨までも……(コワイ)。



④『ボッキ2』より、ホントにこんなことする奴いる?



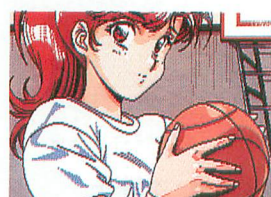
④『龍の花園』。部活も立派な勉強です。うん美しい

スポーツ魂であつくて死ぬぜ

テレビドラマによくあるスポーツに燃える青春ドラマは、意外と学園AVGにはすくない(というか、ない)。しかしスポーツ、体育系サークルに燃える少女たちは数多く存在する。彼女たちはグループで友情をつちかっていたり、青春ドラマを实践していたりしている。キャラクティックに見るとサラッとしているタイプが多いけど、それだけに部活以外のことには興味がなかったりする。



④『ベロンチョ身体検査』より、レオタードの下は裸か?



④『秘密の花園』。体育館はいつも汗とホコリのおい

やっぱりセーラー服でしょ

今も昔も、男の永遠のあこがれはセーラー服といわれている。学生服独特の清楚さが美しさをかもしだしていることが人気原因だろう。『セーラーームン』なんてものもあることだし。しかし最近の制服ってブレザーばかりになってさびしいですね。まったく。



④『電脳学園』。制服の下に、違反のTシャツを着ているなんてリアルでいい

標準的セーラー服



ブルマの魅力は健康美

セーラー服と人気を二分する学園生活の目の保養、それがブルマだ。正しい着方は右の通りだけど、実際は上着をブルマの外に出すほうがかわいい(担当は断言する)。ところで話は変わるが、スカートをめくりをして中身がブルマだったときのむなしさは何だろう。



④『ボッキ2』。体育教師って絶対こんなにはっかたぜ。あこがれる

標準的体操服



歴代学園もののゲーム

『龍の花園』以前の学園もののゲームは、学園生活の忠実な再現というよりはディフォルメ化、マンガ化されたものがほとんどだ。美少女ゲームの全盛期にはファンタジーものか学園ものばかりだったが、その目的は制服にあって、学校でなくてはいけない理由はすくない。ここでは個性的なものを集めてみた。

●ハイスクール/ 奇面組



④セガからの移植。『学園もの』とたずねたら北根編集長が出てきた、かくれんぼゲーム

●晴れのちおおさわぎ/



④カクテル・ソフトの作品。学校にひそむ幽霊の正体をさぐる。がまこイチ押しゲーム

●ベロンチョ身体検査



④ハードの作品。ときちやるのイチ押し? 全寮制女子校のRPGで、戦闘もあるのだ

新コーナーその2 完成したタイトルで販売するとか……どうでしょうか？(兵庫県 アーネスト・17歳) 似たようなことがリンクスで進行中だけど、販売するとなると……問題が多いなし。突然ですがマイクロキャビンのコナーを作りませんか？ MSX・FANを見ていると異様に光栄が溢れていきます。たしかに、光栄のソフトはおもしろいし、MSXにもいろいろ移植してくれてます。でもマイクロキャビンも同じだと思います。だから、マイクロキャビンのコーナーを作って！(香川県 芥隆之・7歳) マイカメ倶楽部とはちがったメーカー別のコーナーがほしい、ということなんだろうか？ そうなるとフラガーのコーナーも用意しないといけないような……。

プレゼント&10月号当選者発表

10月号で募集した『デッド・オブ・ザ・ブレイン』で「イラストを描いて」と書いたら、来るわ、来るわ。これを紹介しない手はないので、コーナーを拡大して公開してしまうぞ。さらに前々から要望の高かった当選者発表だ。

『デッド〜』は公約通り、いちばんじょうずなイラストを送ってきてくれた摩虎さんだ。千恵子ちゃんと仲良くやってね。残りは神奈川県の高橋孝彰さんと熊本県の佐藤崇樹君に決定。

おつぎは『エル』。きれいなイラストを送ってくれた、佐久間恵美子さんと岡山県の三谷和也くん、香川県の吉井昭洋くん。そうそう解答は「叫び」。

さて今月のプレゼントだ！ 今回は、業界初の正統派学園AVGで、わたしがハマってしまった『龍の花園』を、ファミリーソフトより大プレゼントだ！ まずはソフトを3名に！！ そしてパッケージと同じ絵柄のオリジナルテレカを3名に。さらに記事作成時にももらったパッケージのミニポスター(カラーコピー)を、1名にプレゼント。なおかつ、プログラマ兼まんが家の青井泰研さんをお願いして『龍の花園』オリジナル同人誌をMファン読者のために作ってもらったぞ！ ソフトを持っている人も持っていない人も楽しめる内容で『龍の花園』に興味のある不特定多数の人にプレゼントだ。熱意のあるものに送



①『エル』ってエッチなのを忘れてしまう(東京都・佐久間恵美子さん)



②きみは特別にMSXサランタ下じきをあげる(兵庫県・柴田健吾くん)



③妹ともどもおじょうず。また送ってね(北海道・魔虎さん)



④龍の花園のパッケージ

ろう。さて今回はクイズはなし。そのかわり『龍の花園』に対する意見・感想をたくさん書いて送ってくれ(プレイしてなくても可)。イラストだとなお結構。ほしいプレゼント名を書いて『桃色の花園』係まで送っておくれ。締切は11月末日必着だ。

恋愛にみる男女のちがい

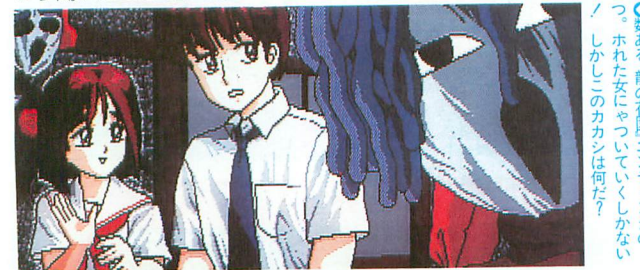
恋人のいない男子学生は、自分だけ恋人がいないのではない、なんて考えてあせて初恋の人と結婚したりするんだよね。一方、女の子は意外とさめているらしいが、ホントかどうかは男の担当には不明だ。ゲームの主人公のようにアレ目線で恋愛したがるのも本当にいそうだけど、むなしのでやめよう。そういえばゲームではよく、親友の彼女が実は主人公のことを好きだった、という設定が多いのはなぜだろう。そんな話、ふつつ聞いたことないぞ。



①『龍の花園』より。片想いは誰でも1度は経験する苦い記憶。花の命は短くて……



②秘密の花園。超ありがちの展開。現実で期待するな

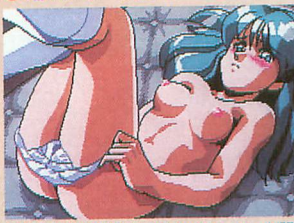


● 電脳学園



③スバシ「学園」もの、とはささやの井。ガイナックスのおたつき一説衣クイズもの

● 恋の平均台(P・S4)



④ウェンディの「ピンクソックス」は、制服学生生。体育マットの上でファイヤー！

● 秘密の花園



⑤GAMEテクノポリスの推理もの。体育倉庫って石灰の粉でのかか痛くなったっけ

● ポッキー2



⑥ポニーテールソフト美少女アルバムには校歌も載っている。チャリズムこそ真の……

時代が変わった。980円でハイドライドが買える。という事で思わず一年ぶりにMファン10月号を買ってしまいました。Mファン10月号には「ビビーカー」が載っています。ビビーカーは、ビビーカーというから何歳くらいの人なんだろうと思ったり、なんだまた高校生になったばかりじゃあ、ハイドライドのテープ版は7年前の製品だから、9歳くらいで遊んでた計算になる。ビビーカーが載ってた時代というのは意外に幅広いのかもしれない。

読者対抗マルチプレイ第2回8耐マルチ～大阪夏の陣～ 武将風雲録

幻の阪神優勝のごとく盛り
上がった8耐マルチ大会レ
ポートパート2だ。

それでは仕切りなおしということで……

ハードとソフトの相性が悪く、
2回もゲームが飛んでしまい、
むなしく2時間半が過ぎ、はか
らずも8時間耐久から5時間耐
久になってしまった第2回大会。
参加者のみんなも困ったろう
けど、もっと困ったのは編集部。
とくにうらたえたのは原稿担当
のファジー鈴木。いったいどう
やって記事にするんだよ／
失礼。つい私情が出てしまった。

改めて仕切り直しということ
で、もう1度、全8チームのプ
レイヤーおよび担当大名を紹介
しよう。

各チームとも度合いを入れ
直し、午後0時40分、本当にプ
レイ開始となったのである。

			
朝倉担当 池田宜生 奈良県 16歳(手前) 酒井政幸 兵庫県 17歳(奥)	斎藤担当 松村憲和 京都府 12歳(手前) 松村智和 京都府 14歳(奥)	織田担当 打越巨 大阪府 18歳(手前) 大橋研一 大阪府 17歳(奥)	浅井担当 西野良 京都府 14歳(手前) 吉村一真 大阪府 14歳(奥)
			
鈴木担当 西村健介 奈良県 15歳(手前) 川口忠臣 大阪府 16歳(奥)	尼子担当 益尾宏治 大阪府 20歳(手前) 奥野慎太郎 大阪府 16歳(奥)	大内担当 宮崎政和 大阪府 15歳(手前) 藤原十三男 大阪府 15歳(奥)	長宗我部担当 橋敬文 和歌山県 22歳(手前) 坂田善彦 大阪府 14歳(奥)

浅井、スタートダッシュ！

スタート直後の1551年3月、
浅井軍、28国足利領・山城を攻
略し朝廷掌握大名となる。

「朝廷命令を利用して有利に展
開するんだもんね」

4月、朝倉軍、27国一色領・
丹波を攻略。

「宗満が死ぬ前に少しでも勢力
を広げるぞ」

また、尼子軍、38国毛利領・
石見に攻めこむ。とはいえ、狙
いは国そのものではなく、勇将
吉川元春を捕らえること。

「吉川元春が捕れなかったら、飛
んでも怖くないぞ／」

めでたく配下することに成功。
コンピュータ北畠、手薄にな

った25国浅井領・近江に攻めて
くるが、なんなく撃退。

「け、たわいもない」

しかし続けて、斎藤が朝倉と
共同して近江に攻めこんでくる。

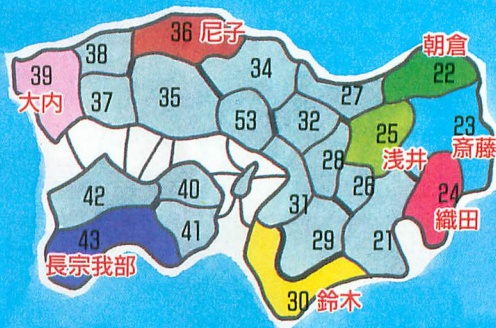
「げ、守りきれぬかなあ」

なんとかしのいで長期戦に。

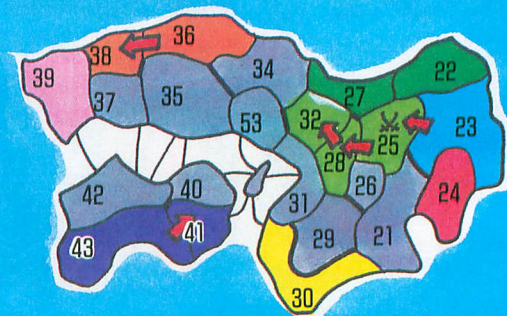
このまま防戦に陥るかと思わ
れていた浅井軍だが、予想を 覆
して32国波多野領・丹波を攻略。
会場からは「これで山城が手薄
になったはず。今のうちに攻め
こめ／」の声援。しかし、山城の
周囲には今のところプレイヤー
国がない。一瞬のスキをついた。

また、長宗我部軍も負けじと
41国三好領・阿波を奪い取った。

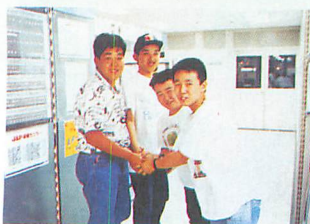
スタート(1551年3月)



1551年4月



会場にて ○○○○○



④会場の外に出て密談の図。水面下でのさま
ざまな裏取り引きもマルチプレイの魅力



⑤浅井軍私設応援団。クラスメイトが機断幕
まで用意して声援を送り、会場を盛り上げる

各チームの思惑は……（1551年5月）

23

今月のお題は「すたっただ。」 ●数か月 待ちに待ったよ 大戦略 買いに行ったら
 (神奈川県／トランポフ・14歳) ●すばらしい いい仕上りの シムシティ 売り切れごめん(大阪府／ウルトラP? 歳) ●スナッチャー やつてみたいと思っ
 (大阪府／ウルトラP? 歳) ☆2月号は「か」ではじまる和歌を詠んできてノ されどわたしは アクション派(熊本県／まっしゅ・15歳) ●ストIIに 自信があつた 思うけど もう売ってない 何とむな
 イラスト・不屈の戦士・道雪 ぼくなのに わりこんできた ガキ共に

①ゲームのざき穴ウル技をみつけたらこへ。②通り抜けできます。③ゲームの答えが知りたい人は「Q」係へ。④歌を詠む会。⑤七五・七七の和歌を詠んで。お願のイラストもようし。⑥新コーナータイトル未定。そのほかなんでもありのコーナー。掲載されるとゲーム、賞金、テレカのいすれかをプレゼント③はのぞく。あて先は、〒100 東京都港区新橋4-10-7 T.I.M. MSX・F.A.N.編集部 ゲーム十字軍 それぞれのコーナーまで。

歴史の散歩道 三国志

自作SLGのススメ

もっと楽しいSLGがプレイしたい！ そんなキミはぜひこのプロジェクトに参加しよう。

ゲームアイデア募集

先月号で、今回はファジー考案のゲームシステムアイデアを紹介する予定だったが、担当デスク編集部Fとの協議の結果、ひとまず取りやめ。あくまでも基本は、読者のアイデアとし、編集部はそれぞれのすぐれている部分を抜き出してうまくまとめあげることに徹する。

というわけなので、今回もゲームの基本となるシステムおよびメインとなるルールのアイデアを大々的に募集する。応募の仕方は下のカコミ参照のこと。

アイデアが集まって基本となるシステムが固まり次第、引き続き、オプションのルールや各カードのこまかい内容や数値などの募集を行っていく予定。

また、カードのイラストについてもみんなから募集するつもり。今月のおはがきの常連さんたちにはぜひとも協力してもらおうと思っている。

なお、システム考案の参考にと、右に市販のカードゲームを紹介しておくので、実際にプレイして研究してみるといいぞ。

実際のゲームを見てみよう

元朝秘史カードゲーム



◎光栄カードゲーム最新作「元朝秘史カードゲーム」2800円。原作の雰囲気やうまく生かして、一連のシリーズ中かなり遊べるものになっている。

ゲーム参加人数……3～6人
使用するカード……94枚
〈メインカード〉国王カード10枚、姫カード6枚、国カード19枚、物資カード12枚、將軍カード12枚

〈オプションカード〉侵略カード6枚、略奪カード6枚、裏切りカード6枚、疫病カード3枚、回復カード5枚、奇襲カード2枚、逆襲カード4枚、遠征終了カード2枚

応募要項

三国志を題材とした、手軽に遊べるカードSLG(カードだけで遊べるもの、プレイ時間30分～1時間)とボードSLG(マップ・ユニット・ダイスなどを使用しより高度なもの、プレイ時間2時間程度)の2種類のゲームシステムのアイデアを大募集!

■応募方法

以下の2部門でゲームのアイデアを募集します。

〈カードSLG部門〉

- ①プレイ人数
 - ②カードの名称・効果・枚数
 - ③ゲーム進行の大まかな流れ(フローチャート)
 - ④ゲームシステム(ルール表)
 - ⑤勝利(ゲーム終了)条件
- 〈ボードSLG部門〉
- ①プレイ人数

- ②使用アイテムの種類とゲーム中での名称・働き・数量
- ③シナリオ(ユニットの初期配置などがある場合はそれも)
- ④ゲーム進行フローチャート(フェイズごとに)
- ⑤システム(イベント・内政・登用・戦闘などの各システムについて。単一での応募も可)
- ⑥勝利(ゲーム終了)条件

これらをB5のレポート用紙数枚にまとめて、別紙に住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、封書で応募のこと。できればイメージイラストなどもあったらウレシイ。

あて先は歴史の散歩道「三国志・ゲームデザイン」係まで。しめ切りは1月8日必着。採用者には感心の度合いによって賞金を出すことにしよう。



今月のおはがき～オレにもいわせろ～

◎初のコーナータイトルイラスト。目のつけどころがいいぞ! (赤坂和後クン・5P)

■後継者選択について

大名が死亡すると、子や弟たちが跡継ぎになるが、その際に家督(かどく)争いが無いのはおかしい。家臣団が分裂して、時には内戦となったり、本国以外の国で支持する家臣とともに独立したりする

今月のトレード



◎今月からプリム倶楽部担当のさやと協議して、お互いのコーナーで没になったけど埋めきれずには惜しいイラストをトレードして掲載。記念すべき第一号はコレおかりんクン・1P

方がよりリアルになると思う。(愛知県・左三ツ巴クン・2P)

■三国志・これが決定版
曹操(統率94・武勇75・政治83・知略81・魅力79)
諸葛亮(統率96・武勇54・政治97・知略92・魅力89)
☆今回は主役級の2人の武将について、みんなからのハガキをもとに能力値を設定してみた。今月の宿題は蜀の五虎将。キミなりの能力値を考えてみてくれ。

まとめ

今月はらん外がいっぱいなので、投稿者の氏名のあとにポイントに記載しておいた。「～クン・OP」というのがそれ、今後もこの形で定着させるつもりだ。

さて、10月号でちらっと書いたお茶会のプラン(投稿者のみんなが集まろうという話)だが、何人かの常連さんから賛同の意見をもらった。本気で企画してみようかな。



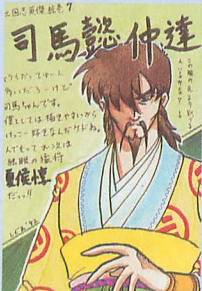
◎思わず太閤立志伝を想像! (東州富写楽三世クン・6P)



◎関羽ファンの反撃か? (孫武改メとろろ孫武クン・10P)



◎例の音楽が聴こえてきそう! (我是孟徳クン・3P)



◎ミニマンガはオモシロかったよ(神崎しぐれクン・6P)



◎深いギャグで芸術性の高い作品? (りんクン・6P)



◎いつも投稿してくれてありがとう(沙羅双樹クン・2P)

今月のぱおぱおからキミへ…

いーしょく情報

先月号の記事について、いろんなところから反響があったのでそのへんからいってみたい。まず、ハミングバードソフトのはいばあ河内さんのコメントが送られてきたので全文掲載する。

私が某誌で「MSX版ロードスIIは(中略)出さない」と書いていた、とたくさんお便りが来たそうですね。ちょっといいわけさせてください。

私は「出さない」とは書いてないのです(「出す」とも書いてい

ません)が、誤解されるような文章であったことは認めます。ごめんなさい。

某誌の記事で書きたかったことはぱおぱおさんの言葉を借りるなら「MSXはいまでも十分な力を持っている」と信じているのだが以前と比べるとクエストの葉書が桁違いに少ないぞ」ということなのです。もちろん、これはユーザーさんだけの問題じゃありません。私の営業努力が足りないかもしれません。でもユーザーさんと直接お話

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三國志III	光栄	PG	111
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	95
3	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	84
4	5	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	58
5	4	ぼっぴるメール	日本ファルコム	P	47
6	7	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	32
7	6	ストリートファイターII	カプコン	GA	30
8	16	銀河英雄伝説III	ボーステック	P	26
9	12	ストリートファイターII'	カプコン	A	25
10	8	サイレントメビウス	ガイナックス	P	22
10	10	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	22
12	初	エルムナイト	マイクロキャビン	P	19
13	14	ランス3	アリスソフト	P	17
14	11	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	13
15	—	太閤立志伝	光栄	P	11
15	19	ジュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	11
17	13	A. III. A 列車で行こう	アートディンク	P	10
17	17	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	10
17	—	シムアース	イマジニア	PG	10
20	9	ドラゴン創世記	バショウ・ハウス	P	8

■1992年10月号アンケートハガキ1000通より集計

※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します

なお、15位の「太閤立志伝」と17位の「シムアース」は再度ランクインしたため、前回順位は書いていません

はいばあ河内氏のコメント掲載!



④やっぱりRPGは定番ソフト。そのなかでも「ロードスII」はレベルが高いもんね

する機会が少ない社員なんかは「MSXユーザーが減ったんじゃない?」って、思っちゃう。

私たちが魅力あるソフトをどんどん作らなければならないのです。私が求めているのは「魅力あるソフトを作るためのスタミナ源」です。「ロードスIIが欲しい」というあなたの声なのです(だからといって採算を無視するわけではありませんよ)。

以上です。最後まで読んでくださってありがとうございます。文責河内佳一(ハミングバードソフトはいばあ河内)。

以上で引用終わり。

文は人なり、という言葉が好きだが、そんな言葉を思い出すような、いい感じの文章で、ぱおぱおの記事を見て送られてきたというから、すわクレームか、と身を縮めたのだが、そうではなかったばかりか、こんなうれしいコメントであったとは。できることならお友だちになりたいと思わせるような文章である。

関連でこんなのも来ていた。「今月のいーしょく情報でははいばあ河内さんのことが書いて



④どんなに移植に時間がかかっても待ってられる内容だ。左同様これも画面は98版

てありましたが、早速手紙を送りました。MSXに対する危機感をみんな持っているはず。今回のような情報でどのような行動をすればよいか気づいた人も多かったのではないのでしょうか」というもので、こんな人たちのお便りが今回のコメントにつながったんだね。

そう、はっきりいって今のMSXはかなり危機的だ。今回の読者、雑誌、メーカーの3者が冷静にそして情熱を持ってこの危機を見つめていかなければ、もうどうしようもない状況に来ているのではないだろうか。まだまだ、意見や情報が風通しよく伝わっているとはいえない。少なくとも情報さえもっと早く確実に伝えあっていけば、少なくとも今よりはいい状況が作れるのではなからうか。ぱおぱおなりに考えて行動していきたい。読者のみんなも意見を寄せてくれればと思う。同時に今回のようなメーカーの方からのコメントもどんどん出していきたい、と思っている。なんとなく河内さんに力づけられたような気がした。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1780
2	2	三國志III	光栄	PG	1322
③	3	シムシティ	イマジニア	PG	987
4	4	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	948
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	850
6	6	ストリートファイターII	カプコン	GA	695
7	7	ダイナソア	日本ファルコム	P	648
8	8	大戦略III'90	システムソフト	P	597
9	10	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	586
⑩	9	ブライド巻完結編	リバーヒルソフト	P	500

■1991年1月号より1992年10月号までの集計

赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

→P108の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

- ファンダムスクラム＝選考会レポート＋スーパー
プロコレ3バグ情報ほか……………36
- スーパービギナーズ講座……………39
- 新・マシンの気持ち……………42
- アル甲3&4＝騎士巡歴問題入選作（3）＋P
Rシステム（4）……………44
- あしたは晴れた！……………62
- 第6回プログラムコンテスト公開審査……………73

このマークは左から、1 画面部門、一般部門、D 部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムが n 画面 m 行の長さを持つことを意味しています。また、D 部門の D の下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

だるまさんとだるまさんの格闘ゲーム

TEMIMU テミム

3 6 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by 廣田裕介 ▶ 解説は49ページ



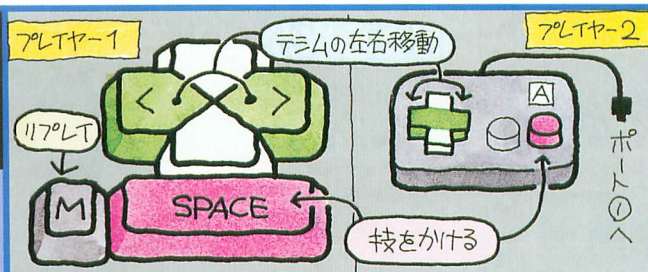
♫しょうゆ差し対ソース差し

コミカルな動きが楽しい対戦アクションゲームだ。RUNすると向かい合った2匹の「テミム」があらわれる。一見かわいいヒヨコのようなキャラだが、じつは高度なプロレス技をマスターした、すごいヤツなのだ。このテミムを操作して戦い、敵の体力をゼロにすれば勝ちだ。

技には3種類あるけど、どの技がかかるかは、間合いによって異なるぞ。細かいが、お互いの間隔が13ドットのときはパワーボム(自分の正面で相手を1回転させる)、間隔が15ドットのときはブレンバスターが炸裂するのだ。

技が決まると、相手に1のダメージを与え、さらに20%の確率で気絶する(頭上にテカテカと気絶信号が出る)。

相手が気絶したら、すかさず後ろから必殺技のバックドロップをお見舞いしてあげよう。与えるダメージは3、決まれば爽快だぞ！ (が)



手がなくなつて過激です！

作者の手紙によると「TEMIMU」というタイトルは「手が見えない」の略だそう。見えないながら

も、次々に繰り出される技の数々！3種類の技をきわどい分解写真でバッチリ紹介しよう。

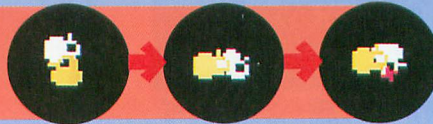
パワーボム



ブレンバスター



バックドロップ



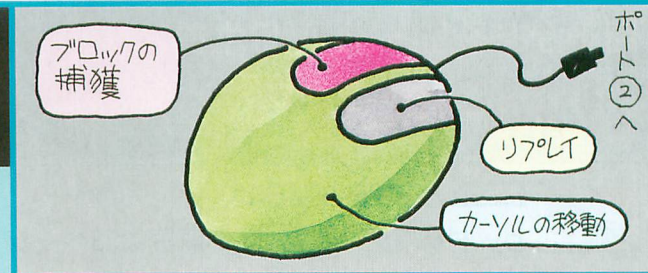
ブラックホールに落ちていくブロック ブロックホール

1 12 MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by いまむら秀樹 ▶ 解説は51ページ

園児でもわかる、ブロックホール講座の時間です。このゲームを遊ぶためにはマウスが必要ですので、まずマウスをMSXの本体に差しこんでください。あ、そうそう、差しこむのはポート1ではありません。ポート2です。お間違えのないように。準備はできましたか？ はい、

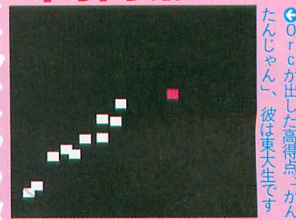
ではRUNさせましょう。ブッピッパッポーピッポベパー。

10個の白いブロックと画面中央に赤いブロックが表示されています。色がくすんでみえる人。モニターが汚れてはいませんか？ たまには掃除してあげましょう。白いブロックは、だんだん赤いブロックに吸いこまれていくの



で、吸いこまれる前に移動させなくてははいけません。マウスでカーソルを動かして白いブロックに合わせ、左ボタンを押したまま遠くに移動させるのです。だんだん速くなっていきますが、気にしないでください。それよりも早く、マウスを操作すればいいだけです。 (が)

高得点！



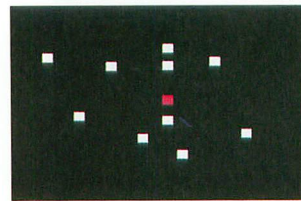
♫Oricが出した高得点「かんたんじゃん」彼は果てしない



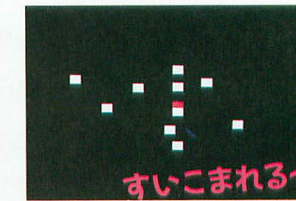
♫スタートしたばかりです。まだまだ平気ですね。コーヒーでも飲みましょうか



♫じわじわと吸いこまれてきました。そろそろあせりはじめましょう



♫動きをわかりやすくするため。わざとブロックを移動させませんでした。本当です



♫風前のともしびです。くどいようですが決して私がへたなわけではありません

冷蔵庫を開けたら氷がない。そこで、 氷をつくろう

1

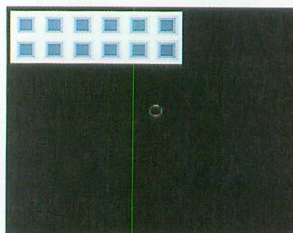
MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by KPC

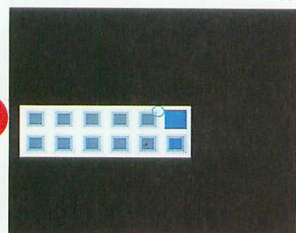
▶ 解説は52ページ

暑い日、あなたは家に帰ってきて冷たい水を飲もうとした。ところが冷蔵庫には氷がなかったので、氷を作り始める。このゲームはそんなシチュエーションから始まる。

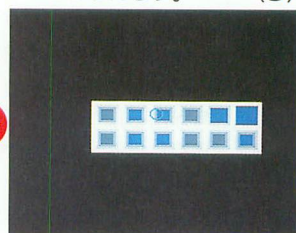
RUNしてゲームスタート。画面右上にあの氷を作るための



①氷作り開始。容器は立体感があってきれい、なんてながめている暇はないぞ



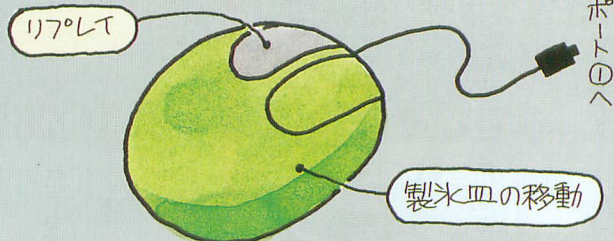
②ノーマルなスピードで水が溜まっていく。サクサク、容器を動かしてこう



③ううっ、もうすぐ時間切れた。あっち、こっちのスペースに水が入っていない



④制限時間が経過し、ゲーム終了。これじゃ、まじな氷は2、3個しかできないよ



ポート①へ

失敗!

おひさまー しゅばい

目玉があるからJUMP生首

JUMP BALL

ジャンプ・ボール

1/12

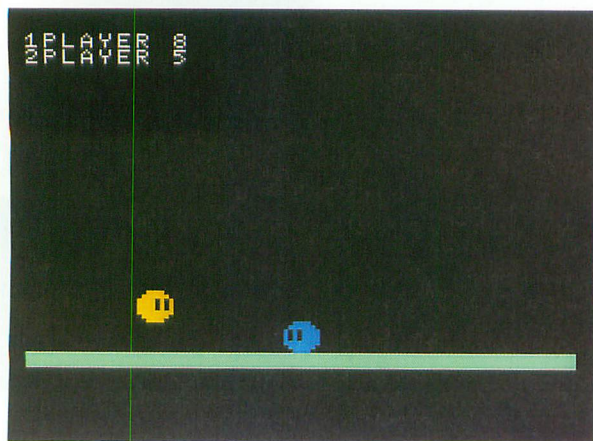
MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 村林 恒

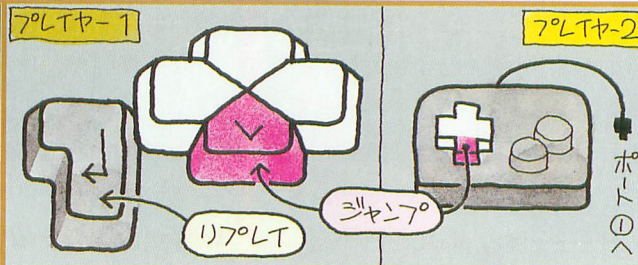
▶ 解説は53ページ

2つのボールが画面を高速で行き来している。1P(青)はカーソルキーの下、2P(黄)はジ

ョイスティック1の下でジャンプ。カベや相手のボールにあたるとはね返り、ボール同士でぶ



⑤左上に両者の耐久力が表示される。ジャンプの軌道を覚えてしまふのが勝利への近道だ!



ポート①へ

つかったとき、下にいたほうのボールの耐久力が1減り、さきに0になったほうが負け。

単純だが奥が深いゲームだ。(お)



⑥2Pが下降したところタイミングよく1Pがぶつかりそう。ワクワク

⑦瞬間画面がフラッシュし、激突する。下になったほうはダメージをうけるのだ。これは1Pの勝ち。やったぜ!
⑧2Pがジャンプ! つつして1Pがタイミングをはかってジャンプ。どちらが勝つ?

RPGの原点をみるRPG シャドウヒーローズ

29
4

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボは標準モードで
by いまむら秀樹 ▶解説は54ページ



■ストーリー

ここはドコカノ宇宙のドコカノ星のドコカノ王国。この王国に王座をねらう魔人らだむすがいた。ある日、らだむすは王子をさらい、王家の紋章を要求してきた。

つぎの日、2人の若者が城によばれた。「紋章をらだむすに渡し、王子をつれてもどってきてくれ」それが王の言葉だった……。

■ゲームの内容

なにやらうさんくさいストーリーで始まるが、そんなことを全然しなくてもだいじょうぶな痛快破天荒RPGだ。操作もコマンドも非常にかんたん。カーソルキーで移動、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセルと、シンプルな操作だ。

武器と防具も定番のものばかりなので、いまさら説明もいらないだろう。ただし、店で買うと同時に装備してしまうので注意。魔法の呪文も攻撃と回復のものだけ、武器で攻撃して魔法は回復にのみ使うようにする

と、長く冒険をつづけられるだろう。セーブ、ロードは、移動中にスペースキーをおして、コマンド画面でおこなう。(お)

■パラメータの見方

主人公のパラメータの意味は上から順に以下のとおり。

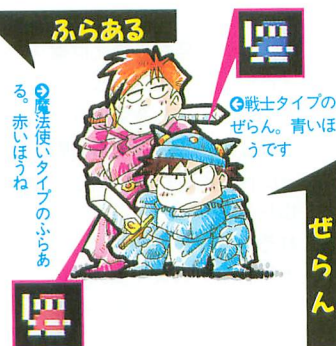
名前

HP：体力の現在の値／最大値
MP：魔力の現在の値／最大値
PA：武器の攻撃力
PD：防御力
PE：経験値
XL：レベル

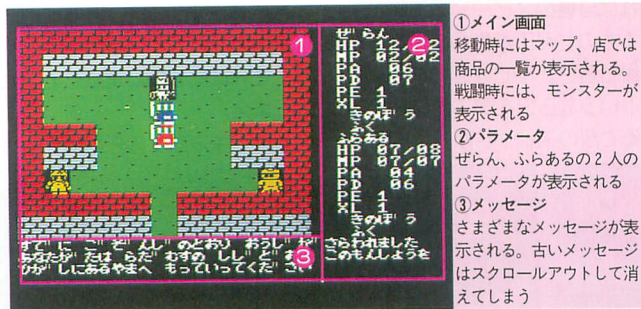
装備している武器
装備している防具

主人公はこの2人!

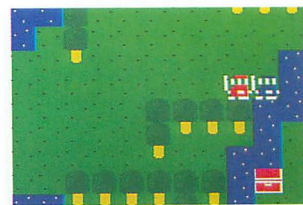
なんだか昔の特撮ヒーローもの「キョーダイン」を思いださせる2人だ。え、古いって?



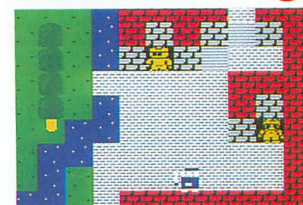
画面の構成



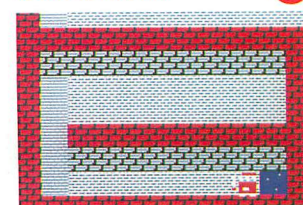
- ①メイン画面
移動時にはマップ、店では商品の一覧が表示される。戦闘時には、モンスターが表示される
- ②パラメータ
ゼラン、ふらあるの2人のパラメータが表示される
- ③メッセージ
さまざまなメッセージが表示される。古いメッセージはスクロールアウトして消えてしまう



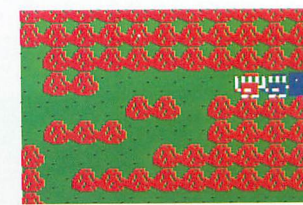
④宝箱を発見! あそこまでどうやって取りにいけばいいんだろう



④しばらくゆくと町をみつけた。宿屋でひとやすみするか



④あつ、ゼランがいない! ひとりとりわれの身のふらある



④上の場面とつながりはないが、これか回復の泉のひとつ

戦闘だ!!

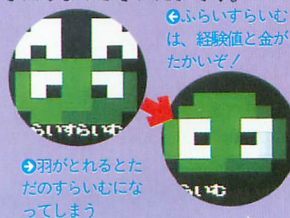
戦闘では、こうげき、くすり、まほう、にげるの4つのコマンドがある。カーソルキーの上下でコマンドを、左右で対象となるモンス



ターを選択し、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセルだ。1匹のモンスターをたおすごに経験値と金が手にはいり、戦闘終了後に経験値がたまっているとレベルアップする。モンスターも多彩な攻撃をしかけ

- ①所持金と薬
GL=所持金
くすり=もっている薬の数
- ②コマンド
こうげき：攻撃する
くすり：薬をつかって体力を回復させる
まほう：魔法をつかう
にげる：にげる
- ③モンスター
モンスターのグラフィックと名前を表示

てくる。でも、主人公たちのレベルにあわせて現れるので、ぜんぜん歯がたたないということはないだろう。なかでも注意すべきは、下の写真にある「ふらいすらむ」だ。ほうっておくと羽がとれて、ただのスライムになってしまい、得られる経験値や金は減るが強さはかわらないのだ。コイツがでてきたらまっさきにたおそう。



アイテム一覧

名前	価格	効果
やくそう	6	体力回復
きのぼう	0	はじめの武器、攻撃力+0
こんぼう	40	攻撃力+2
てつづるぎ	150	攻撃力+5
はがねのけん	350	攻撃力+8
ふく	0	はじめの防具、防御力+0
たびのふく	40	防御力+2
みかわしのふく	150	防御力+5
どうのよろい	350	防御力+8

水平線の彼方に祖国を見いだせ

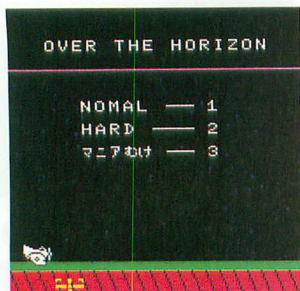
オーバー・ザ・ホライゾン

OVER THE HORIZON

8 2

MSX MSX 2/2+ RAM16K ※ターボRは標準モードで

by ブキーチ・SOFT ▶解説は55ページ



④ 難易度は3段階、数字が高いほど難しくなるぞ

さてビリーくん(アンタのことね)、わが国きってのスーパーエージェントであるキミへの今回の指令だが、最近PKなんたらというろろさいJ国に侵入し、官邸より例の秘密文書を盗みだしてわが国へ持ちかえってもらいたい。

侵入はそう難しくはないだろうが問題はその後、つまり脱出だ。そこで先にJ国に侵入させてあるわれわれの仲間が博物

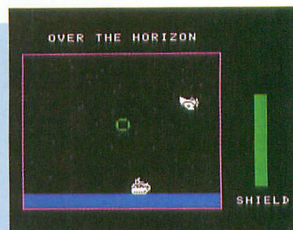
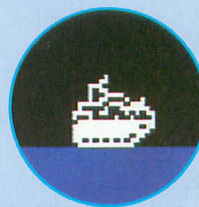
館にある零戦に手を加え、いつでも飛び立てるようにしておいた。敵空母艦隊の追撃が予想されるがそこはスーパーエージェントであるキミのテクニックをもってマシンガンで撃沈してくれ。なに10発もみまえば撃沈できるだろう。とはいっても万が一ということも考えられないこともない。そこでこの零戦にシールドを搭載しておいた。シールドの許す限り、敵弾に耐えられる。シールドの残量はコックピット右にあるメーターでいつでも見ることができる。有効に使ってくれたまえ。

さらにもうひとつ、スピード調節機能を搭載しておいた。これは自機のスピードを調節できるものだが1が最も速く、3が最も遅い。1ではもの足りないというなら3を選ぶといい。まるで敵のスピードが上がったよ

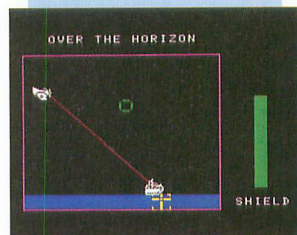


※ジョイスティックでも遊べます。ジョイスティック操作でプレイの場合はAボタンでゲームスタートしてください。

ターゲット!!



④ 離陸してしばらくすると、後方より空母が出現。ステージ1の戦いははじまる

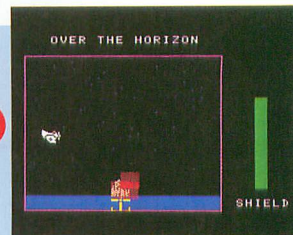


④ 画面下にある黄色い標線を空母に合わせ撃て、撃て、撃ちまくれ〜!

うに見えるだろう(実際はそうなのだが)。

これは離陸前に選択してくれたまえ。

もしキミがこの任務に失敗し、



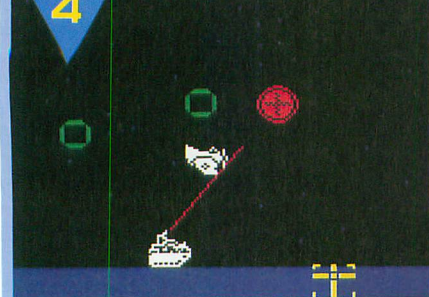
④ 撃沈! でもまだまだ序の口。脱出への道のりは長く険しいのだ

命を落とすようなことがあっても当局は一切関知しない。

なお、このテープは自動的に消滅する。それではキミの健闘を祈る。ボンッ!! (にい)

ステージ2以降を紹介

ステージ4



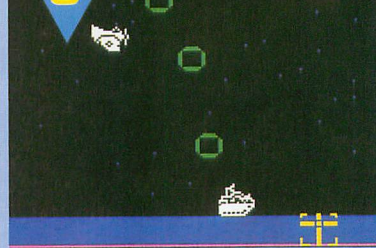
④ さすがにステージ4ともなると、一筋なわけにはいなくなる。空母からの直接攻撃はないが上の写真のように空母から特殊弾が発射される。この特殊弾は空中に停止し、弾を数発撃った後消滅。また空母から新たな特殊弾が発射される。この特殊弾はどこへ発射されるかわからない上、破壊不能なので非常にやっかい。特殊弾が遠方に発射された時がチャンス! 多少のダメージにかまわず一気にとたたみかけろ!

ステージ2



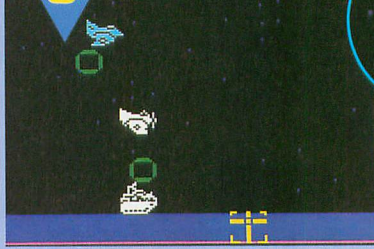
④ 同時に3方向へ弾を撃ってくる。近づきすぎると連続ダメージを喰うので近づかないように

ステージ3



④ ステージ3では弾を連続で撃ってくる。狙いすぎると追い詰められることに

ステージ5



④ いよいよ最終ステージ。敵も総力をあげて攻撃してくるぞ。空母から新機軸も発進しはさみつきにしようとする。しかも戦闘機は破壊不能とかなりキビシイ。ここまで来たら気合しかないか?

人生はフレックスなアマダくじのように

BENDBENT ベンドベント

5 2

MSX MSX 2/2+ RAM32K ※ターボは標準モードで
by Toxsoft ▶解説は58ページ



◎タイトル画面。これがない作品も多いけど、やっぱりあったほうがいいですね

このゲーム、ただのあみだくじのように見えたあなた。あなたは物事をストレートに考えすぎです。素直なのはいいことですが、どこでどんな悪い人があなたを狙っているかわかりません。気をつけてください。え？それならどんなゲームか教えて？そうですね、どんなゲームかわからなければ遊べませんからね。じゃかたんに説明しましょう。このゲームはアクションパズルゲームです。……あ、いいかげんすぎましたか。そうですねこれだけじゃ遊び方もなにもわかりません

ただのあみだじゃない！

いちばん重要なポイントは、いかにしてボールをLOST BALLにたどりつかせないかということです。あみだを引き上げて変更するにしても、つねに先を読んで動かさなくては、高得点はまなりません。はじめの数ラウンドはとくににも考えずにあみだを動かしていても、ボールが少ないうえでなにかなってしまう。で



◎このままだと「LOST BALL」にあたってしまふ！ あせあせ

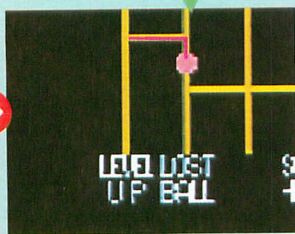
ね。まじめに説明しましょう。タイトル画面でスペースキーを押すとゲームスタート。ジョイスティックにも対応しているのでAボタンでもOKです。あみだを伝わってボールが下に落ちてくるとします。どうですか、落ちてきましたか？でもそのまま何もせずにぼーっと眺めていてもゲームになりません。あみだの上の「▼」を左右に動かしてスペースキーを押してみよう。なんとカーソルで指定した列のあみだの横線を上に引き上げることができるのです。あみだを組み換えてボールの行き先を変更し、うまくSCOREやLEVEL UPに誘導するのが目的です。

ボールは通常のあみだと同じ動きをしますが、このゲーム独特のルールがあります。ふつうのあみだでは十字路ができることはありませんが、このゲーム

アクションパズルだ！

も、高いラウンドに進むと、同時に10数個のボールが動いているという鬼のような状態になってしまいます。こんな局面では運に頼ってあみだを動かしていたのではあつという間にゲームオーバーです。あみだと人生はよく似ています。くれぐれも道を間違えないように。

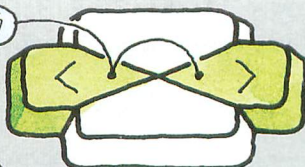
たすかったあ



◎ボールを乗せたままあみだの横線を動かして運命を変える

カーソルの左右移動

- ・あみだの横線を引き上げる
- ・ゲームスタート
- ・リプレイ

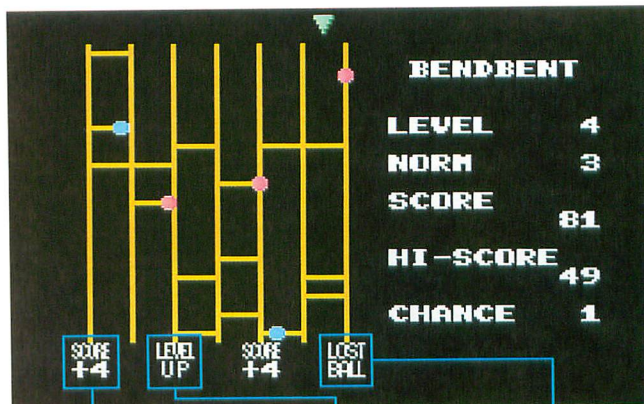


※ジョイスティックでも遊べます

の場合必然的に十字路ができます。でもちゃんとボールは十字路をまっすぐ通過するようにしているので安心してください。また何の表示もないところへボールがたどりついてボールが減ることはなく、またそのボールは上から落ちてきます。気づいてました？

さてSCOREのところにとどろくと、その数がスコアに

加算されます。LEVEL UPにたどりつくとNORM(ノルマ)が1減り、NORMがゼロになるとレベルアップします。運悪くLOST BALLに落ちてしまった場合、CHANCEが1減ってしまい、ゼロになるとゲームオーバー。あみだはプレイごとに組み合わせが変わるので覚えてもだめです。念のため。(が)



SCORE

レベルが上がっていくとプラスされていくスコアも同時に上がっていくのだ。レベルを上げずに、スコアを稼ぐのもいい手かも

LEVEL UP

レベルが上がると、ノルマも増えて難易度も上がっていく。さらにボールも増えるのであれば、少しは頭をひねらないと、高得点は狙えない

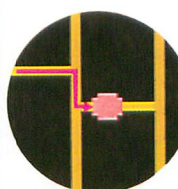
LOST BALL

読んで字のごとく。ここに落ちるとCHANCEが1減ってしまう。いかにしてここをさけてボールを落とすかがポイントだ

基本ルールは押さえましょ！

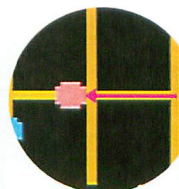
①

横線に出会ったらかならず曲がり、縦線に着いたら下に進む



②

ただし十字路(縦線と横線の交差)の場合は直進する



③

何もないうちに落ちると、上にもどってまた落ちてくる



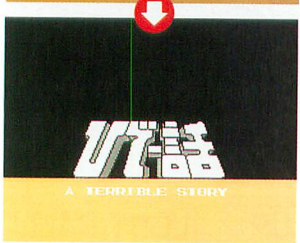
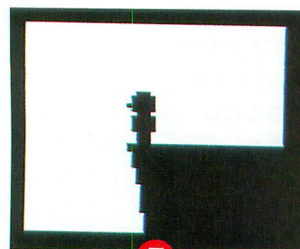
天下御免、問答無用のギャグバトル ひでー話

D
82,944

MSX2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by 野望を果たせ山添博史

▶解説は61ページ



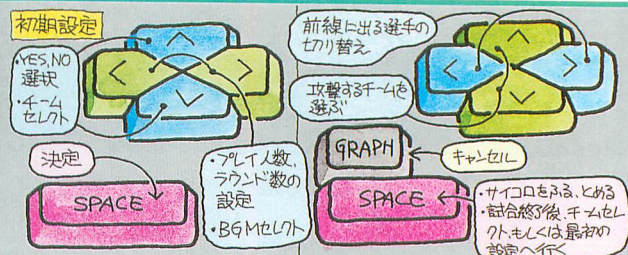
④この怒濤のオープニングをプレイの前に3回見るべし！ おおっ！ これはかの名作「プロロクアー〇——祈子(れいこ)じゃないぞ——のまさしくパロディ。これだけおもしろければきっと藤〇不二〇〇だって許してくれるだろう。次回は「〇っせえする〇ん」だ！(何の〇こっ〇や)

プレイ前に、まずメニューでプレイヤーの人数とラウンド数を決めよう。最大4人まで遊べるけど、4人に満たない場合はその代わりにコンピュータがつとめてくれる。次に自分が担当するチームおよび、BGMを選択。BGMはFM音源PSG両対応のノリのイイ4曲からご自由にどうぞ。

遊び方はかんたん、自分の番が回ってきたらさいころを振るだけ。おっと、その前に左右のキーで前線に出る選手と上下のキーで攻撃するチームを決めてくれ。前線に出た選手が攻撃するわけだが、敵からの攻撃も受けることになるのでHPが少なくなったら相棒と交代しよう。HPは数値とグラフで同時表示、ゼロになったらそのキャラは死に、メンバー全員が死ぬとそのチームは全滅。最後に残ったチームが勝者というわけだ。

さいころの目が1、2、3なら「出た目」×「キャラの攻撃力」のダメージを相手に与える。

出た目が4からならそのキャラの必殺技だ。さいころをもう1回振って、必殺技のパワーを決める。必殺技には各キャラに



⑤すし屋ケンのすして体力回復！と思ったらネタが落ちてすべてがバー！ゲロゲロビーでヒーヒーだ。うへん、グッパリ

2種類用意されていて、敵チームの2人を同時に攻撃したり、眠らせたりと強力なものが多いが上の写真のようなとんでもないものもあったりする。

6でなおかつ相棒が行動可能ならまたさいころを振って協力技(行動不能の場合は通常攻撃になる)だ。こちらなかなか強力なものを用意されているぞ。

あとHPの下にあるSTというのはストレス値のメーター。これは攻撃を受けると上がり、攻撃すると少し下がる。これが

振りきっちゃったら怒り心頭キレてブツッ、パワーアップ。通常時より多くのダメージを与えることができる。しかも眠りでもない限り怒りはおさまらないから、最後はみんながキレまくり、血を血であらう泥沼と化してしまうのだ。うへん。

とにかくメッセージやキャラのセリフ、その他いたるところにギャグが満載。もうこれは爆笑ものだ。これは、1人よりもみんなでワイワイ楽しんでプレイしてほしいね。(にい)

山あり、谷あり。いいことばかりとは限らない

登場人物の表情からほんの一部を紹介



⑥眠れなくなった寝る、がまんは体に毒だ。最悪でできないぞ、眠ってる間にヤラれちゃったら元も子もないのだから



⑦殴られたら血を吐け！テレビドラマやマンガじゃ常識だ。吐血は派手にババツとやるのが男らしくていいぞ



⑧ストレスがたまったら発散しましょ。ケンカもいいが、カラオケもいいぞ。チェツカ！ズなんてとくにオススメだ

16人(?)のひで一奴らをどどーんと紹介

敵を知り己を知る、というわけで全登場キャラの紹介をしよう。各キャラのパラメータで「キレ」というのはキレたキャラが攻撃した場合、通常ダメージに他に、さらに追加されるダメージのこと。あと必殺技・協力技もー

インセクツ

は え	か
	
HP 600	HP 590
ストレス 250	ストレス 200
攻撃 10	攻撃 10
キレ 20	キレ 20

見ての通り(?)、はえとかの害虫コンビ。虫といっぴあなどるなかれ、一寸の虫にも五分の魂というではないか。ちなみにはメス、このゲームの紅一点だ。だから、グラフィックもボツンと一点とは作者の弁。うへん、うまいね〜こりゃ〜

豪傑チーム

関 羽	張 飛
	
HP 520	HP 510
ストレス 200	ストレス 50
攻撃 7	攻撃 9
キレ 30	キレ 40

ゲーム十字軍で根強い人気を保つ、三国志の豪傑2人組。なぜか彼らは自分に逆らう者すべてを、漢帝国に背く逆賊と勘違いし戦いをいどむ。関羽の「回復の術」はメンバー2人のHPを回復することができるのでじょうずに使いたい

RPGパーティ

戦 士	魔法使い
	
HP 490	HP 300
ストレス 200	ストレス 200
攻撃 7	攻撃 2
キレ 30	キレ 20

彼らはキ○ガイである。キチ○イなので、会う敵すべてを自分の世界を荒らす魔王と決めつけ、勝手な名前をつけて暴れまわっている。必殺技の魔法は日本語の発音とは全く違う、わけのわからん呪文なので「なんたら〜」とかで代用しているとか

漫オコンビ

ボ ケ	ツッコミ
	
HP 500	HP 470
ストレス 200	ストレス 185
攻撃 7	攻撃 5
キレ 30	キレ 30

漫オブームで一世を風靡した上方芸人。ボケの必殺技「ボケ」はツッコミが行動可能なら「ツッコミ」が入って、ダメージが3倍になる。しかもボケがキレていれば、「キレ」のダメージもさらに3倍になるので絶大な威力を発揮する。さすが芸達者は一味違う?

エレメンツ

火 の 精	水 の 精
	
HP 500	HP 490
ストレス 200	ストレス 350
攻撃 10	攻撃 12
キレ 50	キレ ???

火の精霊と水の精霊のコンビ。火と水である、それぞれの攻撃力は高いが相性は最悪。当然のことながら、協力技はお互いの力が相殺され、すべての攻撃の中で最低。こんなやつと組むんじゃないかと思わずいいなくなってしまう

味道楽連合

すし屋ケン	パン屋ケン
	
HP 480	HP 460
ストレス 130	ストレス 150
攻撃 8	攻撃 8
キレ 20	キレ 20

味の追求を至上の目的として生きる男たち、……にしては食あたりをおこしてヒーヒーいっているのはなぜ? 協力技の前借り攻撃はもう一度振ったサイコロの目の分だけ連続攻撃、でも後はそのぶん眠ってしまうというとてもない技

ザ・川中島

信ちゃん	謙ちゃん
	
HP 510	HP 500
ストレス 230	ストレス 180
攻撃 6	攻撃 8
キレ 30	キレ 30

戦国大名武田信玄と上杉謙信だが、疫病にかかって脳がおかしくなってしまった。そのため精神年齢が5才になってしまい、お互い「信ちゃん」「謙ちゃん」と呼びあうお友達になった。ところで、必殺技のセリフ「動くこと雷震のごとし」を知ってる人って何人いるんだろ?

ボ ン ズ

1	2
	
HP 480	HP 480
ストレス 300	ストレス 300
攻撃 6	攻撃 6
キレ 70	キレ 70

正体不明の生命体。具体的な形をもたないので立体的に表すことができず、影もできないようだ。キレると恐いが、ふだんはとことん没個性に徹しているのを目立たない(かえて目立っているような気もするが)。1と2の違い? んなものありません

咲かぬなら、咲かせてやろうこの花を

メイク・フラワー

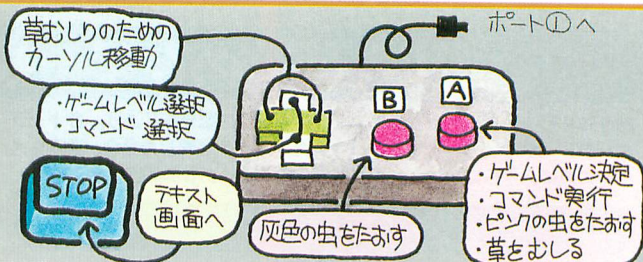
MAKE FLOWER

4 2

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボは標準モードで

by Oes

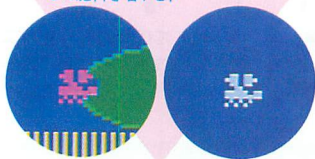
▶解説は60ページ



①ゲームレベルを選択するタイトル画面。最初は「EASY」でプレイしてみよう

植物愛育
害虫退治

②③こいつらのおかげで姿をデコボコにされてしまう。害虫を退治して肥料を増やせ!



ステータス

health……健康、体力をあらわす。雑草が生えたり、病気になると低下する。
shape……見かけをあらわす。害虫によって低下する。
antibody……抵抗力をあらわす。雑草が生えたり、害虫にたかられると低下する。低下すると病気になりやすくなる。
fertilizer(ファーターライザー)……肥料残数。害虫を退治したときランダムで肥料が手に入る。

カーソル

雑草にカーソルを合わせてAボタンで除去する。しっかり雑草を狙うように。

雑草

花の右に生えると体力、左に生えたと抵抗力が、雑草の生えているあいだ減る。

コマンド

なにもしない……害虫退治以外は育成に影響を与えない。
くさむしり……雑草を除去する。体力、抵抗力が減る。
みずやり……体力、抵抗力が増減する。肥料効果(土が灰色になる)があるときは、すごい回復力を発揮する。
ひりょうをあたえる……体力、抵抗力が増え、肥料残数が1減る。肥料効果が出ると雑草の成長(出現)をにぶくさせる。

今度のSLGは花育て。もちろん目的はきれいな花を咲かせることだ。害虫と戦ったり、健康に気を使って育て上げよう。

最初にタイトル画面で、3つのランクからゲームレベルを選択。レベルに応じて「antibody(抵抗力)」の増減に差ができる。「HARD」のレベルだと抵抗力の弱い花を育てなくてはならない。

花を育てる期間は4月から10月まで。半月ごと(上旬、下旬)

にコマンドを受け付ける。実行するコマンドに応じて、各ステータスの値が変化し、その値によって花が病気になったりする。各コマンドやステータスの内容は上を読んでもらうことにして、花を育てるにはただコマンドを選んで見守っているだけではだめ。プレイヤーも積極的に参加する必要がある。まずは害虫の駆除。害虫はゲームの進行に関係なく出没し、花にたかっているあいだはどんどん、「shape

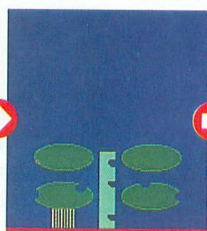
(形、見かけ)」の値が減ってしまう。2種類いる害虫のピンクの虫はAボタン、灰色の虫はBボタンで花にたかっているときに押せば退治できる。次に、雑草の草むしり。これはコマンドの「くさむしり」を選択して、地面の上に登場したカーソルを操作して行う。「health(健康、体力)」の値が0になると枯れるのだ。

10月が終わると、いよいよ開花するときがくる。どんな花が咲くかは各ステータスの最後の値の平均値による。平均値が高いと大きく、カラーコード値が大きい色の花が咲く。苦労して咲かせた花はきっときれいに見えるでしょう。ゲーム終了後はSTOPキーでテキスト画面へ。リプレイはRUN。(ち)

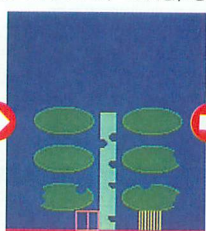
クーン!



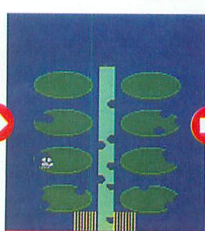
④芽が出始めた4月。各ステータスの値は健康的だ



⑤最初の葉っぱが生えた。そろそろ草むしりでもするか



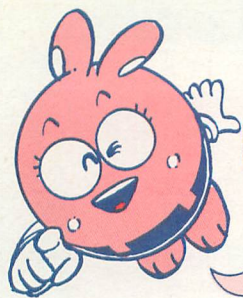
⑥大きくなっていくと害虫にたかられやすくなる



⑦体力、抵抗力に気をつけてここまで育てた



⑧期間が過ぎて、ついに開花! 黄色い大きな花が咲いたぞ。咲く花のタイプは全部で6種類。いちばん最低なのが青くて小さい花だ



パソコンなんて
初めて...の人も
今のパソコンに
物足りない...という人も

講座案内資料

無料送呈

さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料を
もらっておこう！切手を貼らずに出せるから、住所
や名前を書いたらすぐポストへ！プログラム作りの
第一歩はそこからだ！

キミだけの
プログラム
ゲームが作れる！

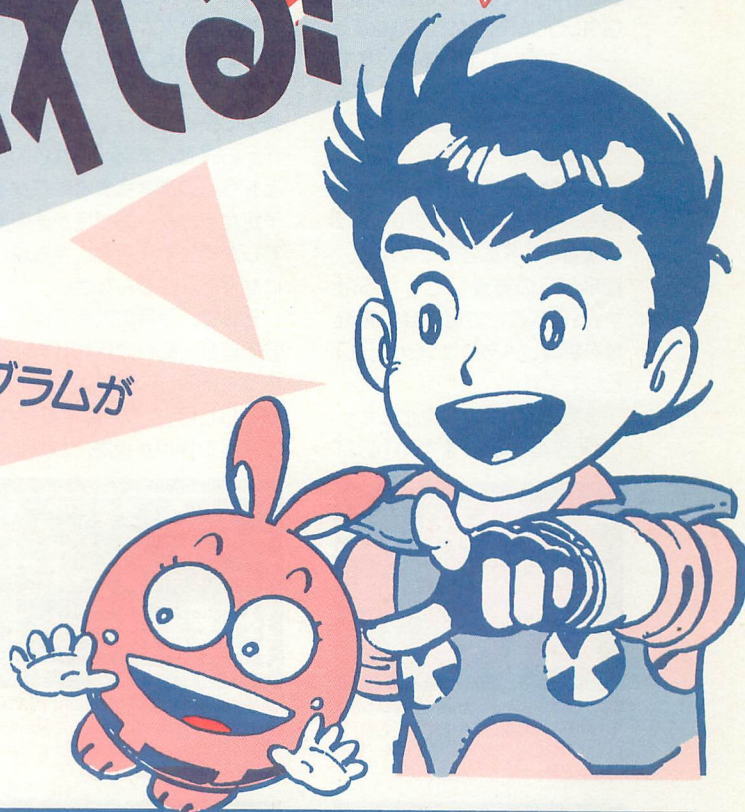
楽しいプログラムが
思いのまま！

MSX対応

BASICの基礎から

300種類 のプログラムまで！

買ってきたソフトで遊んでいるだけでは
機械を生かしているとは言わない。何と
いっても自分のオリジナルを作らなきゃ！
このパソコン講座なら初めての人でもや
さしく覚えられるよ！もちろん高度なグ
ラフィックだって大丈夫。今のままじゃ
物足りないと感じてる人も実力アップ！



文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

フォーラム	ちえ熱の選考会レポート	38①
読物	スーパービギナース講座	39②
読物	新・マシン語の気持ち	42③
読物	アル甲3&4	44④
解説	1000000000色同時表示	48⑤
解説	TEMIMU	49⑥
解説	ブロックホール	51⑦
解説	氷をつくろう	52⑧
解説	JUMP BALL	53⑨
解説	シャドウヒーローズ	54⑩
解説	OVER THE HORIZON	55⑪
解説	BENDBENT	58⑫
解説	MAKE FLOWER	60⑬
解説	ひで一話	61⑭
読物	あしたは晴れだノ	62⑮
告知	第9回プログラムコンテスト公開審査のお願い	73⑯

※①～⑯はアンケート番号です。

ファンダム SCRUM

第6回プロコン第2次ノミネート作品発表。ファンダム愛読者ならず全Mファン読者に参加を望む。詳しくは73ページへ。

ちえ熱の選考会レポート

1、2、3、4……10。えっ、今月は選考会の審査員が10人もいる。新しく増えた審査員はCGコンテストやパソ通天国のコーナーを担当しているあじすあべのこと、略してあじである。

あじがMファンで編集者として働く前は、ファンダムゲームを遊んでいた読者の1人だったのだ。そこでコルサコフが「あじは読者サイドに立った視点で、投稿作品の審査してくれるはず」ということで選考会の審査員を要請し、あじはシッカリOKしてくれた。

今月の選考会は少々忙しかった(たぶん……)。まず、①9月

期に投稿のあった作品の評価。②プロコン期間中に集まった作品のなかで惜しくもノミネート候補になれなかった作品の再選考。③事後承諾になってしまっで申し訳なかった、プロコン期間中に投稿のあったツール類の作品の評価。まあ、これらのことを今月の選考会までにこなす予定だったが、③だけが途中までしかできず来月号に持ち越しになった。ごめんなさい。

そして、今月の選考会は①と②の連合出品作で行われた。そのうちFRIEVE作の『SILME WORLD』が今月は保留され、来月号で採用が決定。しかし、

このスライムが主人公のRPGをテストプレイしていたらバグが発見され、そのバグを修正してから来月号で採用ということになる。また、先月ここで紹介してあった山添博史作の『ひで一話』はバグを修正したバージョンが今月新たに投稿、出品され、そして採用となった。おめでとう。

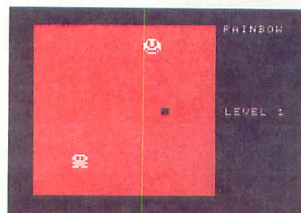
また、7月期に投稿のあったHASEMAKO 作の『Mas-

ter mind』をがまこが推しに推しまくったため出品した。このマスターマインドには2人対戦の要素が加わっただけで、オリジナル性が低い。これではちょっと採用できない。あつ、そういえば④として、これもがまこの推す『DARK Dungeon』(UMIPI)の採用、不採用を決める問題も残っていた。これも来月号で本当に結論を出します。ごめんなさい……。 (ち)

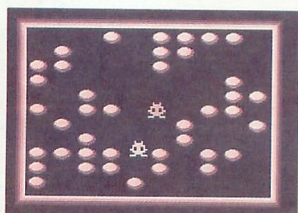
選考会出品リスト

プロコン期間の投稿作品のなかで、保留されてた以下の作品を今月の選考会に出品。まず、7月期分から『たこあげむ』、『PACK MAN』、『宝さがし』、『ふらふら虫』、『ラリーたつきゅう』、『双龍

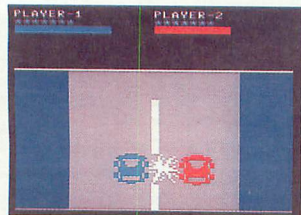
戦』、『Master mind』。8月期分から『BALL POOL』、『弾よけ練習プログラム〜THE SATORI〜』、『THE JUSTMEETEST』、『SLIME WORLD』、『襟裳岬』。採用作品は除いてあります。



④ブキーチ・SOFT作の『RAINBOW』。上下左右の壁に跳ね返りながら追いかけてくる敵をよけながら、エサを取っていく。難易度が急上昇していくため遊びづらい



①KPC作の『黄金伝説』。部屋に積まれた黄金を取りまくるゲーム。主人公は黄金を取るとジャンプ(もしくは急降下)する。主人公と黄金のあたり判定がいまいち



④アッポー作の『BIG BATTLE』。対戦型のアクションゲームで、どちらかのエネルギーがなくなるまで車をぶつけ合う。これでCOM対戦もできればよかった



④阿部俊一郎作の『STEAL CHAMPION』。敵は主人公とおなじ階に並んだときだけ動き、あとは止まっている。そこにパズル的要素がふくまれている

	作品名	作者	作品内容
1	POPS	H. T 2076	跳ね返るボールを操作し、数字の上を通過させて、3つ並んだ数字をおなじ数字でそろえる
1	ノイズキャラクター	KEYSIDE	指定されたキャラクタとおなじキャラクタを、いくつも似たものがあるなかから探し出す
1	タイホDA	しおすべ	3つのUFOを切り換えて操作し、神出鬼没なUFOを捕まえるゲーム。これはおもしろいぞ
1	ばくだん	アッポー	上空から建物をターゲットに爆弾を投下する。爆弾が落ちていくビジュアルがうまい
1	SWIMMER・改	北'z Nice	記録へ挑戦するハイパー方式の水泳ゲーム。スイマーの動きがコミカルでおかしかった
1	てんでこマウス	ZEEDEN岡林だい	指定された大文字のアルファベットの小文字を、マウスを使ってすばやくクリックする
1	Egg Robbers	LUHA	鳥の攻撃をかわしながら、落ちてくる卵を取っていくアクションゲーム。鳥の動きがいまいち
1	KAIROU	M PROJECT	マウスで線を引くように、階段を描いていくだけの作品。描いた階段で遊べたらよかったのに
GP	Easy come easy go	村林恒	防犯装置に見つからないようにカギをとっていくアクションゲーム。なかなかスリルがあった
GP	恐怖の水泳教室	KEIZI	画面の奥から向かってくるブロックをよけながら、制限距離を泳ぎきるゲーム
GP	くらーりー	KPC	戦士の回りを動く人工衛星みたいので攻撃する対戦ゲーム。いままでにない戦闘風景か?
D	N.FORD林タイス選手権	N.FORD SOFT	2人対戦早押しクイズゲーム。ただし、おなじ問題が連続して出題されてしまうバグがあった

④各作品名の左に表示してある「1」は1画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門の作品です。また、写真で紹介している作品は上の表には載っていません

BEST5プラス!

京都府の内藤基コト内藤モトイくんからこんなハガキをもらった。

「選考会の各審査員のコメントから察するに、
コルサコフ……いちばん肯定的にプログラムを評価している。
ささや……ちょっと、人のプログラムに文句を言います。」

おさだ……とってもきびしい性格をしているのではないだろうか。

MORO……すごく真面目。
ちえ熱……実はとっても自分勝手なのである。
にい……ちょっと浮いているような気がする。ちょっと正直すぎるのでは? /

ハハハハ、おかしい。にいがちょっと浮いているだって。うーん、確かにそうかもしれない。わたしのことは、とっても自分勝手といっているが、実はそのとおり。あそこのコメントは4色の紹介ページでは書けないようなことを、好き放題書いていたりする。ささやにこのハガキを読ませたら「だってオレ、プログラムのことなんてわからないよ」といばっていた。いろいろ意見はあるだろうけれど、

こんなにバラバラの審査員で選考しているからこそ、おもしろくなるのだと思う。

■ツール部門のコンテスト

先のページでも少し書いたが、プロコン期間にたまったツール類の選考、発表を来月号で必ずやります。また、これらの作品はMファン大賞を目標に送られてきたものなので、すばらしい作品に対してはそれ相応の扱いを考えます。また、ツール専門のページも考えています。(ち)

	ひで一話	TEMIMU	MAKE FLOWER	ブロックホール	OVER THE HORIZON	氷をつくろう
審査員&近況	総計79点	総計77点	総計68点	総計68点	総計67点	総計58点
orc 	はよん。FM音楽館、付録ディスク担当です。今、引越して忙しいです	「山田克男」のときから好きだったが、この「ひで一話」はバラエティに富んでいて最高	キャラクタのかわいらしさはみんなの認めることではあるけど、ゲームとしてはもうちょっとだと思う	ムシを退治するときの判定があまく、いらいらしてしまふ。あと、最後の花がきれいだといいゲームな感じがする	ボクの好きなマウスゲーム。でも少しキャラクタが重なるだけでちがつくのが難点。マウスの動きはもうよい	オープニングでいい演出をしている。だんだん難しくなっていくゲームバランスとプロペラ音もいい
がまこ 	ファンダム4色担当。最近あることないことB:に書かれて困っている	とにかく個性の強いゲーム。漫才コンビのボケとツッコミがワンパターンのつまらないでも好き(どっちだ)	前回の選考会で予備選落ちになりそうだったのを、私強引に選考会に出した。受けが良く、めでたく採用	私かやるとどうしても枯れてしまい、花が咲かない。なぜ? (おまえがへたなんだってば: ちえ熱)	単純だけど、ドキドキしながらはまってしまふ。ジワジワジワジワ……うわー、やめてくれー	このゲームは演出が凝っているところがいいね。でもなんでプロペラ機がレーザで戦うんだろう?
コルサコフ 	ファンダム全般とBASICテクニックとFAN CLIPとはおさんと……うああ	ずっと以前投稿されたキンニクマン版以来、気になっていた作品。作者の暴力的なノリをしばらく見守りたい	先月号からの保留ぶん。この作品はほんとうの「次点」で、先月に11本採用の枠があれば先月掲載だったのだが	完成度がちょっと低い気もあるが、ともかくも花で「育てる」モノを作り上げる構成力を買った	簡素なゲームだが、マウスでせかせかと遊ぶと楽しい。ただ、画面初期化やリプレイなどの配慮が足りない	どこかで見たような感じで、なんとなく懐かしくていいにおい。でも、青空に真紅の飛行機だとよかったのに
ささや 	プリメ、ブライ、付録ディスクの担当。おはこんの下僕。あつ、大学へ行かなば	ひで一話のわりにはおもしろいでちゅ。ほくたんはエエとか好きでちゅ。こりて人間どもをぶちのめちゅ!!	コロコロちいてカワイイ♡ 地味な動きながらとても燃えちゅ。こりも対戦のみののが残念でちゅね	恐ろしいほどムシがいってこよで栽培するんでちゅねえ。こりなんじゃやってらんないでちゅ	手がつかれるだけでちゅ。コツをつかんでちゅまえば、あとはそりを繰り返すだけの単純作業になるでちゅ	いまさらこんなシューティングゲームちゅまんないでちゅ。みんなウツついてまちゅ。ねえ、シ・ゲル?
ちえ熱 	当コーナー担当者。最近、スクラムの人数が少なくなっているようなのでうれしい	このバージョンのちがう作品はいつもボツになっていて、今回ついに採用。完成度は高いと思う	ブレンバスター、バウボム、バクドロップなどの技が使って、めっちゃうおもしろいぞ	どうも、花を育てるという目標のために、システムのためかいい熱中できている。おもしろさで低いような	シンプルに作られているいねえ。マウスの操作にもうまくマッチしている。にじりよってくるブロックもいい	プロペラ機がレーザで光線をだすアンバランスが気に入らないが、なかなか味のある作品だと思う
MORO 	スーパービグナス講座担当。ようやく原稿もあがり、さあ、ドラクエをやるぞ	思ったよりキャラクタのバリエーションが豊富で、BGMもきれい。この内容なら9を付けても良かったかな	キャラクタのアクションがいい。短いだろうと思ったリストにムダがあり、プログラム面でマイナス点	とても組割りのゲームだと思うが、花を育てるシミュレーションという、このアイデアに9を付けた	遊んでみるとわかる、なんともいえない感覚がよい。ただ、この作品も初期設定の不備などマイナス点	はっきりいっておもしろくないと思った。まあ、好みは別としてほとんどの作品と判断したので6を付けた
おさだ 	ファンダムと大戦略と国際化担当。学校の勉強原に近いのでよくうろついている	一発ギャグの要素が強いゲーム。4人で対戦すると裏のかけひきがアツい。友達が信用できなくなるかも……	転がされてもひっくり返されても無表情な鳥(?)がかわいすぎる。淡白な雰囲気はいいプレイを熱くする!	虫退治の判定がシビアすぎるのが難。花のグラフィックももっと凝ったものにしてほしい。それ以外は良い	あることに気づけは単なる「右手の往復運動ゲーム」になりさがってしまふが、普通にやればおもしろい	「スカイキッド」みたいなゲーム。派手な演出はないけれど、プロペラの音などがいい雰囲気を出している
にい 	遊びページと解析を少し担当。ドラクエ休暇を3日もとって給料が心配だ	一発ギャグゲームとか、バランスがムチャクチャとかいろいろだが、あのノリがたまらぬ文句あつた	実は選考会に出品する候補人だったが、がまこの一声で決めた。評価が割れると思ったけどどうでもなかった	クリアでさんぞイ。いつも8~10月の間に終わる。周囲が愛情が足りないからだっていうけど関係あんの?	やっているとイライラするいうか、気が狂いそうになる。でもおさだはそこがイイっていうんだよね。変なヤツ	横スクロールのシューティングは好きなので8点をつけたけど、今なら7点かな。簡単すぎるのがちょっとね
いしばし 	ファンダム班解析担当。いつも選考会にいないのでひさびさのコメント	選考会のときはそれっぽくおもひついていたが、実際に遊んでみると、これがかなりおもしろい	あのキャラクタは何だったのだろうか? ゲームの内容があとひとひねり欲しかった。キャラクタを評価した	やっと咲かせた花はともきれいだといええ。花を育てるといふ発想は評価するが、あまりおもしろくない	シンプルなのに結構のめりこめてしまふ。しかし、ずっと続いているとだんだんイライラしてくるのが難点	シューティングゲームにしては、いまひとつ何か物足りないような気がしてしまふ。もうひとひねり欲しい
あじ 	初参加じゃけえ、つけがあまりなくなつてしまつた。次回はそうはいかへんで!	ゲームのテンポが速くていいやね。MSX2で遊んでも遅く感じないけん、けっこうハマってしまった	キャラクタがかわいいていねえ。MSX2で遊んでも遅く感じないけん、けっこうハマってしまったのに……	最後にひらく花が、あまりいいとはいえない。でも、このアイデア自体おもしろいと思ったのは僕だけだろうか?	ひたすら白いコマを外にどける単純作業さかい、やっててむくむくなくなつてしまふ。いままでの足りねえ	まわりで見る人はけっこうヒマ。でも、自分がプレイすると、なんくわくしてしまふ。なんでやねん?

【審査員案内】 9点以上:絶対採用 / 8点:採用したい / 7点:採用してもいい / 6点:採用レベルの作品だ / 5点:わからぬ / 4点:やめたほうがいい / 3点以下:採用は中止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テーブルユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「12月情報号確認用データ」係まで。

ターボRユーザーの方へ/
『スーパープロコレ3』ディスクの修正について

『スーパープロコレ3』のAUTO EXEC.BASに以前のバグ(CPUチェンジのバグ)が残っていました！ たいへん申しわけない。ただし、ターボR以外の機種では実害はありません。

以下の手順で付録ディスクを修理してください。

①スーパープロコレ3の付録ディスクのライトプロテクトタブを閉

- ②LOAD" AUTOEXEC. BAS"
- ③行140を下のリストのように修正する「+」を「-」に変更)
- ④SAVE" AUTOEXEC. BAS"
- ⑤ライトプロテクトタブを開ける

以上で修正が完了します。もし万が一、この作業でディスクが壊れたら、編集部まで送ってください。復活させて返送します。(コ)

```
140 CLEAR 200,HI-10
```

質問箱

Q 市販ゲームではSCREEN5でも文字のフォントを変えて表示していますが、どうすればできるのですか。(茨城県・ENDLESS/14歳)

A テキストモードでのやり方はみんな知っているだろうけど、グラフィック画面に表

示す文字のフォントを変えると
きはハードの構造の話がからんで
くる。とてもこんなところでは答
えられないので、次の1月情報号
の「BASICピクニック」でその謎
に挑戦しよう。ぼくもやったこと
がないので、今から馬場先生に聞
いたりして勉強します。

(BAピク担当・コルサ)

文字フォントを変えたい

質問箱

Q SCREEN1でスプライトを出す方法がわかりません。(宮城県・菅野智瑞／15歳)

A スプライトを表示するにはPUTSPRITE命令を使う。表示する座標を(x, y)で、色をc、スプライトパターン番号をnとすると、

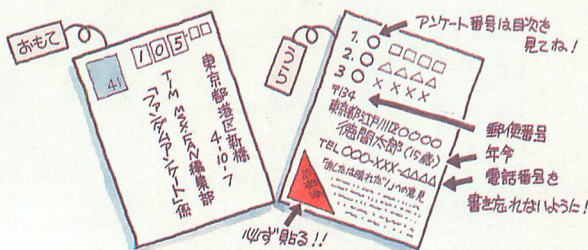
PUTSPRITE a, (x,
y), c, n
で表示できる。aはスプライト面
番号で0~31の範囲で指定する。
スプライトパターンの設定も必要
だが、とりあえず、『TEMIM
U』(49~50ページ) などを実行し
CTRL+STOPで止めてこの
命令をいろいろ試してみよう。

SCREEN 1でスプライトを出す方法は

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れた!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは11月20

■ハガキの書きかた



日。抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(10月号)

「選考会レポート」、「あしたは～」の1、2位は変わらず、続いて「新・マシン語の気持ち」、「NUCLEUS」解説記事、「波動実験装置」解説記事の順でした。

10月号「DELVINDUS」の掲載リスト修正

作者のTPM.COクンからの連絡で、10月号で掲載した『DEL VINDUS』のプログラムリストはバージョンの古いものを掲載していたことがわかりました。プログラムを打ちこんでいる人や、参考に勉強している人に変な御迷惑をおかけして申し訳ありません。下に修正リストを掲載しておきます。各行の赤い部分の追加、修正をお願いします。

また、付録ディスクに収録されている『DELVINDUS』は、最新の完全バージョンのプログラムが収録されているので、修正の必要はありません。(ち)



```
220:DEFFNR(I)=ASC(MID$(N$(N),I,1))+("<")-63:DEFFNT(I)=ASC(MID$(N$(N),I-(I<1)*2,1))-63:DEFFNP(I)=ASC(MID$(P$(J),I,1))-78:DEFFNL(I)=ASC(MID$(LO$(FU*2+I+1,1))-64
```

```
1240 K=1:IF SP=6AND(E+10)≠12=1THEN A=E+6
*(1+2*(E>7)) ELSE IF SP=7THEN A=E:E=13 E
LSE 1270
```

```
1250 I=INSTR(K,N$(0),CHR$(A+63)):IF I TH  
EN MID$(N$(0),I)=CHR$(E+63):K=K+1:GOTO 1  
250
```

```
1850 M(38)=M(39):M(66)=9:LOCATE 0,22:PRI
NTUSR1(U$(17)):PRINT:FOR I=1 TO 38:PRINT
SPC(13-LEN(WW$(I))):WW$(I);" ";M(30+I):F
ORT=0TO999:NEXT:NEXT
```

```
1860 RESTORE 2030:FOR I=0 TO 67:PRINT:RE
AD A$:LOCATE 15-LEN(A$)¥2,24:IF A$="" TH
EN FOR J=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,J,1
)):PRINTCHR$(A-(A>46));:NEXT
```

2000 DATA むろをおそわせる、むらひとのはなをしきく、ひきあげゝる、にんむきあたえる、ようすをさくゝらせに、にんむきとく、むらひとをおそえ、まじきをおそえ、すむねをさらさ、そうこそおそえ、たてものをこわし、ものをうりつけろ、ものをかいしめろ、は°たんをよめ、しん、ふ°きや、のろいや、や°くやう、や°と、や°、りやうてい、むらのいさ、きやうかい、くとうる、”るー”、てひるす、やあねえ、”のろー”

2030 DATA CDKUHMCTR RS@EE,,F@LDDCRHFM,O
QNFQ@LLDX,LTRHB,,AX HJTRGH SNFN,,CDUDKN
OLDMS AX,,RGHMX@ SNFN,SNLNN RYTYJH,JNTH
GH L@RTX@L@,S@JDX TJH SNCNQNJH,FN DMCN(JN
DH),,TRHMF CDUHB@,,@@-E9@Q@M@RNMHB,LNKHS
NQ9MDOSTMD RNES,LRW-CNR RTODQ G@MCANNJ9A
HSR

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！=2月号のテーマ「常連に乾杯」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは11月20日)。

また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマ採用者には記念品を贈呈する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで（〇〇〇に各コーナー名を入れる）。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

スーパー Super ビギナーズ Beginners'

講座

第23回

グラフィック入門その11

超初心者

COPY命令を使えば、かんたんにグラフィックを別の場所に移動することができる。今回は、グラフィックをディスクや配列変数に複写する方法を紹介する。

ディスクや配列とのCOPY

前は、グラフィック画面で使うCOPY命令の、基本ともいべきVRAM内でのCOPY命令を紹介した。

今月はグラフィックとディスクまたは配列変数とのCOPY命令を紹介しようと思う。

■VRAMからディスクへ

グラフィックをディスクに複写するというと、あまりピンとこないかもしれないが、つまりこれは、COPY命令を使ったグラフィックの保存と思っているれば間違いない。

グラフィックを保存する命令には、以前紹介したBSAVE命令というのがあるが、これは画面いっぱいを使ったCGなど

を保存するのに有効だ。そして、COPY命令を使った保存は、グラフィックの一部を長方形の形で保存するものだ。もちろん全部を保存することもできる。

このCOPY命令の書式は下表のとおりで、グラフィックの転送元領域の指定は、VRAM内でのCOPYとおなじだ。

COPY命令では、VRAM、つまりグラフィックを転送元とする場合、その指定のしかたはおなじなので覚えておこう。

COPY命令でディスクに保存したグラフィックは、やはりCOPY命令を使わないと読みこむことができない。だから、ファイル名は、COPY命令で

保存したグラフィックだとすぐわかるように、例えば「GRP」というように、拡張子を決めておくといだろう。

■ディスクからVRAMへ

ディスクからVRAMにグラフィックをCOPYする場合の書式も下表のとおりだ。

ここでも転送先がVRAMの場合には、その指定方法はおなじなので覚えておこう。

どちらの場合も、ファイル名は文字変数を使って指定することができる。

また、ファイル名に「A:」のようにドライブ番号を付けてやれば、どのドライブかを指定することもできる。

ターボRを使う場合、ドライブ名を「H:」としてやればRAMディスクとでCOPYできる

ので、速くて便利だ。

■配列変数とのCOPY

見出しをみて、不思議に思う人もいるんじゃないかな?

COPY命令では、配列変数にグラフィックを複写することもできるのだ。

どんなことに使えるのかって聞かれると、少し困ってしまうけれど、VRAM内でCOPYするよりも速く複写できるので、例えば、RPGなどのマップのように、小さなグラフィックをたくさん組み合わせて、大きなグラフィックを作るときなどに有効だろう。

ただし、グラフィックが複写できる配列は、数値変数でないといけけないので注意。文字変数の配列だと、ファイル名と解釈されてしまうのだ。

■VRAMとディスクとのCOPY命令書式

COPY【転送元領域】TO【ファイル名】

VRAMの【転送元領域】で示された領域を、ディスクに【ファイル名】で保存する。

●【転送元領域】の指定方法

- ・(転送元開始点) - (転送元終了点), 図形のあるページ
- ・(転送元開始点) - STEP (終了点までの増分), 図形のあるページ

●【ファイル名】

- ・「ファイル名」+「拡張子」

COPY【ファイル名】TO【転送先】[, 論理演算子]

ディスクから【ファイル名】のグラフィックを、VRAMの【転送先】で示された位置に読みこむ。

●【転送先】の指定方法

- ・(転送先開始点), 転送先のページ, 論理演算子

ここでは、VRAMと配列変数のCOPY命令について紹介しようと思う。

■配列変数を宣言する

配列変数とグラフィックとのCOPY命令では、まず必要な大きさの配列変数を、DIM文で宣言しておく必要がある。

用意する配列変数の大きさは、右表のように計算して出す。

あまり大きなグラフィックを複写しようとして、大きな配列変数を宣言すると、メモリが足りなくなってエラーが出ることがあるので注意しよう。また、右表の計算で得られた大きさはおよその値なので、メモリを節約したい人は自分で調整しよう。

整数型の配列を使うほうが、いろいろな意味で有利だぞ。

■配列変数とのCOPY

VRAMから配列変数に複写するCOPY命令の書式は、下表のとおりだ。

転送元領域の指定は前ページで説明したように、VRAMの場合はいつでもおなじだ。

転送先は配列変数名となって

いるが、例えば右表のように宣言した配列に複写するのなら、ここには「A%」とだけ指定すればいい。注意してほしいのは配列変数のグループ1つにつき、1つのグラフィックしか複写できないということだ。だから、2次以上の配列を使って、添字でグラフィックを使い分けようということではできないぞ。

配列変数からVRAMに複写するCOPY命令の書式も下表にあるとおりだ。

ここでも転送先がVRAMの場合の指定方法は、いままでとおなじなのだが、転送元の指定は配列変数名と方向を指定することになっている。

この方向の指定は、転送先の座標から、どの方向へ向かってグラフィックを複写するかを表していて、0～3の数値で指定する。各数値とその複写方向については下表を参照しよう。

この方向をうまく使えば、グラフィックを左右や上下に簡単に反転できるので、試してみてほしい。

■配列変数の大きさの計算方法

①まず、配列変数にCOPYするグラフィックの大きさを計算しておく。

$$\begin{aligned} \text{【計算式】} & (x1, y1) - (x2, y2) \\ & \Rightarrow (x2 - x1 + 1) \\ & \quad \times (y2 - y1 + 1) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{例：} & (0, 50) - (150, 100) \text{ の場合} \\ & = (150 - 0 + 1) \times (100 - 50 + 1) \\ & = 151 \times 51 = 7701 \end{aligned}$$

②計算した値を、画面モードと変数の型により下表から得た数値で割る（端数は切上げる）。

	整数型の配列	単精度実数型の配列	倍精度実数型の配列
SCREEN8以降	2	4	8
SCREEN5または7	4	8	16
SCREEN6	8	16	32

例：SCREEN5で前述の範囲を整数型の配列に複写する場合 $7701 \div 4 = 1926$ （端数は切上げ）

③2を加えてDIM文で配列を定義する。

例：DIM A%(1928)

■VRAMと配列変数とのCOPY命令の書式

COPY【転送元領域】TO【配列変数名】

VRAMの【転送元領域】で示された領域を、【配列変数名】で指定された数値配列に複写する。

●【転送元領域】の指定方法

- ・（転送元開始点）－（転送元終了点），図形のあるページ
- ・（転送元開始点）－STEP（終了点までの増分），図形のあるページ

●【配列変数名】の指定方法

- ・配列変数の変数名のみを指定する

COPY【配列変数名】【， 方向】

TO【転送先】【， 論理演算子】

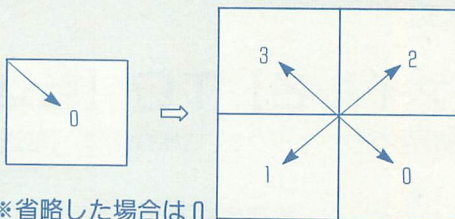
【配列変数名】で指定された配列から、VRAMの【転送先】で示された位置にグラフィックを複写する。また、【方向】を指定することにより、元の絵を左右、上下で反転させることができる。

●【転送先】および【論理演算子】の指定方法

- ・（転送先開始点），転送先のページ，論理演算子

●【方向】の指定方法

- 0＝転送先の位置から右下へ複写される
- 1＝転送先の位置から左下へ複写される
- 2＝転送先の位置から右上へ複写される
- 3＝転送先の位置から左上へ複写される



※省略した場合は0

COPY命令の用途

ここでは2回にわたって紹介した、グラフィック画面に関係したCOPY命令の、代表的な使われ方について紹介しよう。

■VRAMやディスクを使ってアニメーション

COPY命令の使い方については前回でもいくつか紹介していたが、まずはじめに紹介するのは、より使われる頻度の高いアニメーションでのCOPY命令の使われ方だ。

右の2つの連続写真は、以前BASICピクニックで誌面に掲載された、アニメーションのサンプルのものだ。今月の付録ディスクにサンプルとして、ANIME.SBZ、FILE.SBZというファイル名で収録してあるので実行してみよう。

まず「VRAM～」のほうは、連続写真の下の大きめの写真にあるような元絵が、ページ1～3に描かれる。これをCOPY命令を使ってひとつずつ、連続してページ0の画面の中央に複写していくのだ。

実際の画面には、ページ0が表示されているので、アニメーションしているように見える。

「FILE～」のほうは、元絵を作画してディスクに1枚ずつ保存し、アニメーションさせる

ときはこれを1枚ずつディスクから読みこんで表示するのだ。

どちらの場合にも、まずアニメーションの元絵を作成して保存しておき、そこからCOPY命令で1枚ずつ連続表示させてアニメーションさせるのだ。

■BASICでかんたんにマップが作れる

下の2枚の写真はOrcに頼んで作ってもらったHEXマップ表示サンプルだ。

付録ディスクには、HEXMAP.SBZというファイル名で収録してあるので、実行してみよう。

このサンプルでは、まず右下の写真にあるような、マップを構成する元絵を作画し、データ(リストの後半)をもとにそのグラフィックを順に、論理演算子のTPSETを使ってCOPYしてマップを作成している。

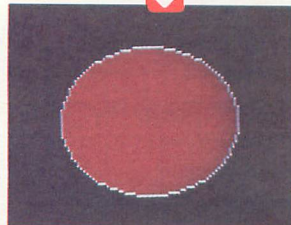
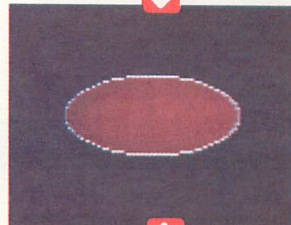
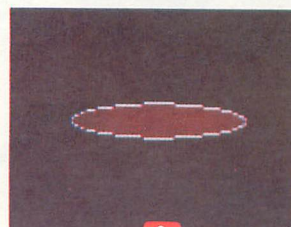
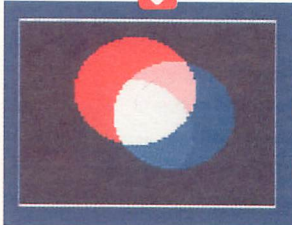
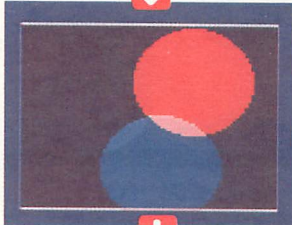
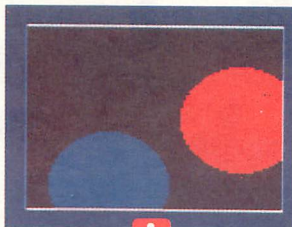
地形は3種類しかないが、BASICでシミュレーションのHEXマップを表示することが、短いプログラムでも可能だということがわかるだろう。

もちろん、RPGのような四角いマップならもっとかんたんに作れるだろう。

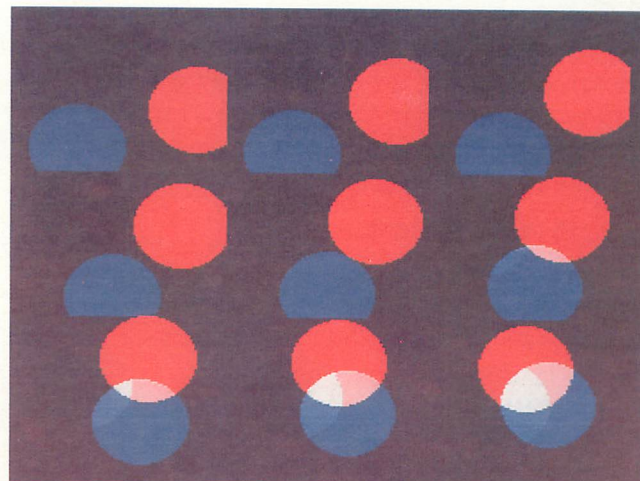
地形の種類を増やしたり、マップの形や大きさを変えて試してみてもいい。

VRAMから

ディスクから

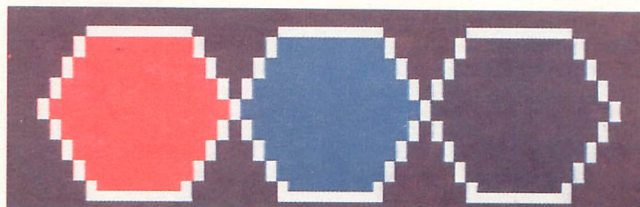


④左が「ANIME.SBZ」、右は「FILE.SBZ」の実行画面。「FILE.SBZ」はターボRなら行20のREM文を取るとRAMDISKで動き、実行後はGOTO90でリプレイする

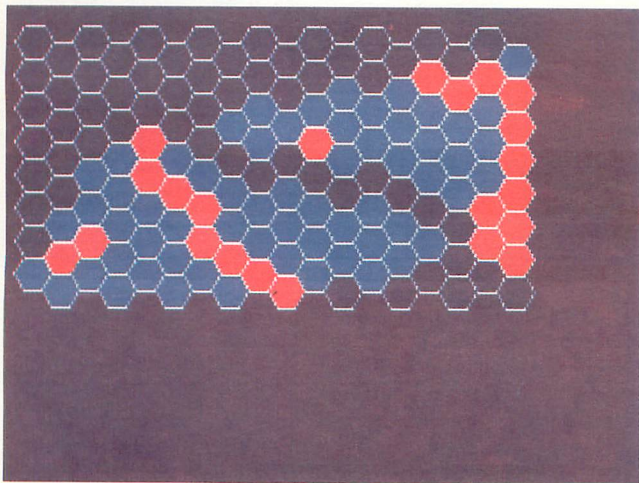


⑤「ANIME.SBZ」のページ1の画面。このように、あらかじめアニメーションの元絵を作画しておき、それをCOPY命令で複写してきてアニメーションさせるのだ

たとえば、こんな絵で……



⑥「HEXMAP.SBZ」では、この写真のようなかんたんな3つの地形しか表示しないが、自分で地形を増やしたり、もっと凝ったグラフィックにしても面白いぞ



⑦自分でシミュレーションを作ってみた、なんて思ったことがある人はけっこういるハズだ。このマップはBASICのかんたんなプログラムで表示されているので参考にしてみよう

SB進路相談

「テーマが大きいので、1月号のBASICピクニックで取り上げる」とってくれたからだ。以前からの質問は多いのだが、BASICのワークエリアが関係し、マシン語を使わないと実用的でないので、ファンダムでは今まで答えたことがなかった。そこで、欄外やカコミなどの小さなスペースではなく、きちんと誌面で答えようということになったのだ。そういうわけで、福岡の清水くん、もう少し待ってほしい。

マシンのまもち

新・

新・マシン語の気持ち

#3 PUSH、POPとスタック

ちょっと先を急ぎすぎたようだったので、今回は、基本的なテーマにもどった。この講座は後もどりを恐れない。わかっている人にはなんでもないが、知らない人にはなんのことかわからない「スタック」の話。

前回のサンプルプログラムのなかで、PUSH命令とPOP命令を使用した。そうしたところ、「これらの命令は初心者にはあまりよく理解されていないのではないか？」という意見が出た。たしかにそうかもしれない。とくに、これらの命令と「スタック」(メモリの一部の領域)の関係はあまり知られていないかもしれない。

そこで、今回は、マシン語の基礎にもどって、基本的でとてもたいせつな「スタック」に関することを中心にやりたいと思う。すでによく知っている人には退屈かもしれないが、マシン語知識の復習をするつもりで読んでほしい。

PUSH命令とPOP命令

PUSH命令とPOP命令はプログラムの中で

PUSH HL ①

CALL ×××× ②

POP HL ③

のように組にして使われることが多い(ただし、ここでのCALL命令は、たとえばBIOSをCALLしたときのように、呼び出した先からきちんともとのところにもどっ

てくる場合を前提としている)。^{*1}

この①～③の命令がやっていることを順に説明すると、

①HLレジスタの内容をスタックと呼ばれる領域に保存する

②BIOSなどのサブルーチンを呼ぶ(HLレジスタが変化するかもしれない)^{*2}

③さっき保存したものをもう一度HLレジスタにもどす

サブルーチンを呼ぶ前と後でHLレジスタの内容が変わっては困る場合、このようにしておけば、CALL命令が呼び出したサブルーチンによってHLレジスタが書き換えられる恐れがあっても、HLレジスタの内容を守ることができるのだ。

PUSH命令とPOP命令は、このように、レジスタの内容をスタックに保存したり、スタックにあるものをまたレジスタにもどしたりする命令だ。

それでは、はじめにHLレジスタに1 2 3 4 Hが入っていると、

PUSH HL
CALL ××××
POP BC

のようにしたら、どうなるだろうか？

HLレジスタの内容はどうなるかわからないが、BCレジスタに1 2 3 4 Hが入る。つまり、PUSH HLによって、スタックに保存されたHLレジスタの内容(1 2 3 4)が、POP BCによって、こんどはBCレジスタの内容として読み出される。

こういう、1回ずつのPUSH、POPなら、話は単純だ。メモリの片隅にあるスタックという領域に、PUSHで指定したレジスタの内容を保存し、逆にそのスタックから、POPで指定したレジスタへ値を読み出す。たんにそれだけのこのように見える。

しかし、スタックは、もうすこし、複雑な構造を持つ。

スタックとSPレジスタ

図を見てほしい。この場合、

PUSH BC
を実行すると、SPレジスタというレジスタの内容(この場合、D 0 0 0 H)に従って、メモリの特定の場所に、BCレジスタの内容(2 4 0

1 H)を書きこみ、同時に、SPレジスタの内容を2だけ減らす(C FDEH)。

SPとは、スタックポインタの略で、スタックの「最新領域」のアドレスを指し示すレジスタだ。

上記のことを詳しくいけると、アドレスがSP-1 (CFFF H)、SP-2 (CFFE H)の場所にBCレジスタの内容を書きこみ、SPの内容はSP-2 (CFFE H)になる。

この逆に、POP HLを実行すると、PUSHとはちょうど逆に、アドレスがSP、SP+1の場所から、2バイトのデータを取ってきてBCレジスタに代入し、同時にSPレジスタの中身をSP+2に変える。

つまり、PUSHするたびに、スタックの最新領域(じっさいに読み出し、書きこみする部分)は小さなアドレスのほうに移動していき、POPするたびに最新領域は大きなアドレスのほうに下がってくる。つまり、スタックにデータを入れていくときと、取り出してくるときとは反対なのだ。

^{*1} ただし、ここでのCALL命令は～前提としている

なぜ、わざわざこんなことをカッコ付けていっているのか。「CALL ××××」でサブルーチンに飛んでも、かならずもとのところにもどってくるとはかぎらないからだ。もどってこなければ、次の「POP HL」も実行されないで、全体に意味がなくなってしまう。

^{*2} HLレジスタが変化するかもし

れない

BIOSのそれぞれのエントリによって、レジスタが変化するかしないか、どのレジスタが変化するかなどについてはきちんとした資料がある。ここでは、BIOSをCALLしたことによって、HLレジスタが「破壊された」と考えたほうが納得できる。

^{*3} SPレジスタ

スタックの「最新領域」のアドレスを示している。スタックポインタの「ポイン

タ」とは、指し示すものという意味。ただし、本文や図を見ればわかると思うが、PUSHするときは、SPレジスタのアドレスより小さいアドレスから書きこまれ、POPするときは、SPレジスタが指しているアドレスそのままのところでそれより1バイト大きいアドレスに置かれた内容を吸いこんでいる。

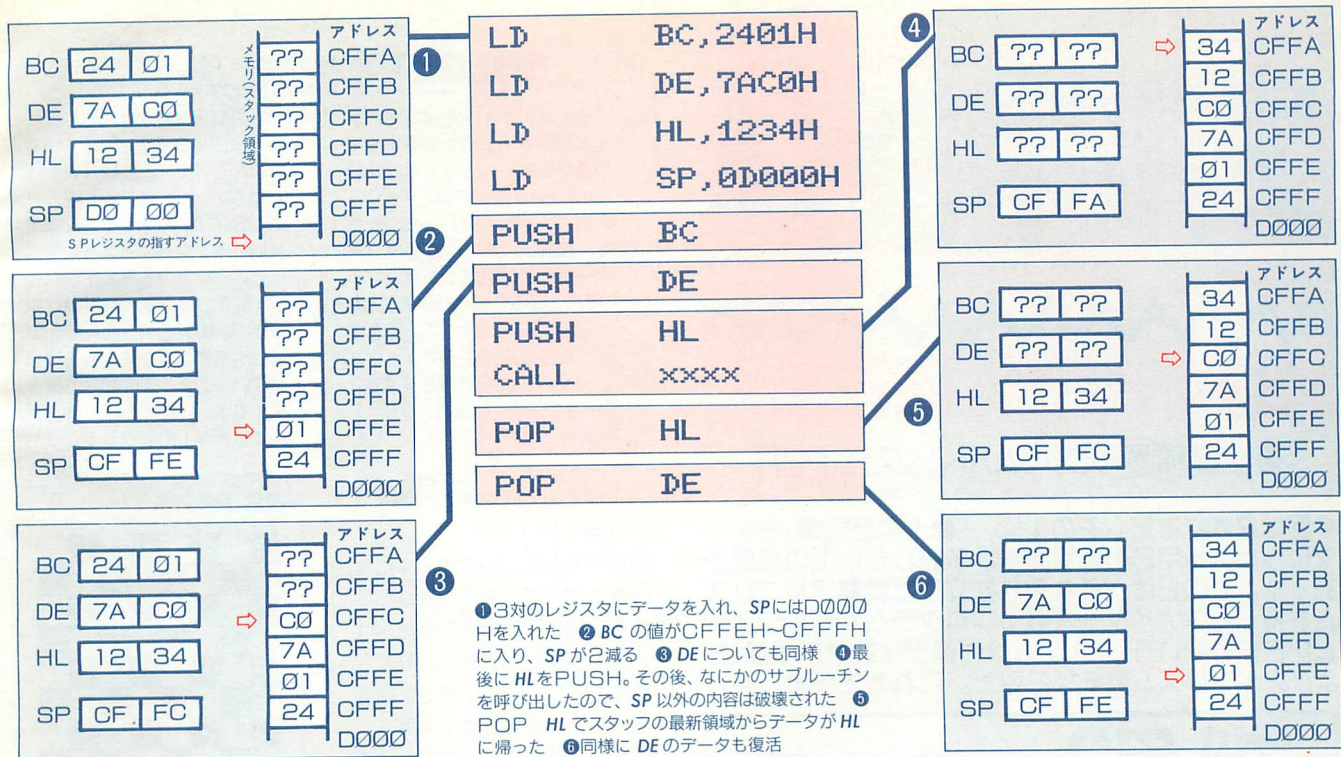
^{*4} 小さなアドレスのほうに移動していき、

小さなアドレス、大きなお世話ではな

いが、メモリのマップで「上」「下」の概念が人によってまちまちのようだ。よく(コ)やMOROなどは、メモリの上のほうというところ、アドレスの小さいほうを指す。一方、付録ディスクのプログラマUKPIは、アドレスの小さいほうを下、大きいほうを上という。

^{*5} スタックの仕組み

スタックのように、後から入れられたデータから順に取り出すことを、LIFO (Last In First Out: 後入れ先出



●PUSH、POPとレジスタ、メモリ(スタック領域)の変化

このようなスタックの仕組みは、よくトランプの山にたとえられる。つまり、カードを山に1枚ずつ積んでいくと、取り出すときはその逆に取り出すことになる。これと、スタックの仕組みはよく似ているのだ。

CALL命令とRET命令

じつは、CALL命令やRET命令でも、このスタックを使用している。

CALL命令は、まずCALL命令そのものが置かれている次のアドレス(つまり次の命令のアドレス)をSP-1番地、SP-2番地の2バイトに書きこみ(スタックに積む、という)、SPレジスタの値を2減らし、そのあと、呼び出し先にジャンプする。

一方、RET命令は、SPレジスタで示されたアドレスにジャンプし、SPレジスタの値を2増やす。

いままでのことから、HLレジスタの内容が破壊されてもよい場合、プログラムの中で、
CALL LABEL
NEXT: *6
LD HL, NEXT
PUSH HL
JP LABEL
のように置き換えることができる。また、
RET
としている部分を
POP HL
JP (HL)
のように置き換えることができることもできる。

まとめ

今回は、基本的な内容となったが、マシン語のプログラムというのは、かんたんな動作の命令が組み合わさり、意味のある動きをするものであるから、基礎がしっかりわかっていることはとても重要なのだ。

私が若かったころ、「プロテクト外し」なるものに夢になっていた時期があった。その動機は「個人的なバックアップのため」ではなく、どちらかというと「外せるかどうかに挑戦する」という楽しみのためであった。そして、あるゲームディスクを解析中に、RET命令で、ディスクを読みに行くルーチンを読み出している部分を見つけ、それをきっかけにして無事に外す

ことができたことがあった。それまで、RET命令は、呼び出し元へもどるためだけの命令と思っていただけにとても感動し、基礎の大切さを再認識した。いちおう、念のためにいっておくが、私は「違法コピー」をすすめているのではない。

それでは次回まで。(馬場俊輔)

【新・マシン語の気持ちを読んでいるあなたへお願い】当コーナーでは、いろいろなレベルの方の要望にこたえていくべく、具体的なマシン語に関する質問を求めています。具体的に、ここがわからない、とか、こんなサンプルを作ってほしい、などがありましたら、Mファン編集部「新・マシン語の気持ち」までどうぞ。

し)という。

*6 NEXT:

「NEXT:」はラベルの1つで、とくに深い意味はない。ただ、直前のCALL文が呼び出し先での処理を終えて、もとの場所にもどってくると、次はここから実行することになる。

アル甲3&4

騎士巡歴問題/プログラムバトルシステムPBR

今回は2本立てだ。その1は、「騎士巡歴問題」をテーマにしたアル甲3の結果発表。予想した以上の成果があった。その2は、それぞれ独立した戦闘アルゴリズムを持ったファイターが戦うプログラムバトルシステムPBRの使い方(システムは付録ディスクに収録)およびアルゴリズム募集第2弾だ。これも先が楽しみ。

アル甲3 #3 140万年を29秒に短縮

アル甲3結果発表

入選(賞金1万円)

奈良県・クロスワード(18歳)

佳作(Mファン特製blankディスク5枚)

岩手県・阿部孝之(17歳)

応募総数37点

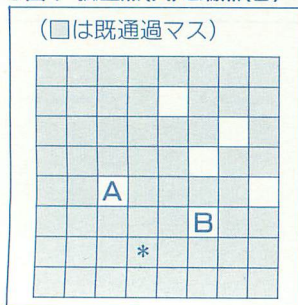
クロスワードクンのアルゴリズム

まずは、クロスワードクン、阿部クンおめでとう。

アルゴリズムの説明の前に、言葉の定義をしておこう。

「周りのマス」とか「周囲のマス」というときには、あるマスからチェスのナイトが1手で移動できるマスのことをいうものとする。また、未通過マスのうち、

●図1 孤立点(A)と端点(B)



*は現在のマス

その周囲に未通過マスが1つもないもの(図1のA)を孤立点、1つしかないもの(図1のB)を端点と呼ぶことにする。

●入選作の要点

クロスワードクンのプログラムは、現在のマスの周りの孤立点・端点の数を調べて、1手戻したり、特定の方向に進んだりするものだ。そのアルゴリズムの要点は以下の5つになる。

①周囲に孤立点が1つでもあれば、現在のマスが63手目でないかぎり、1手戻す

②端点の数が1のときは手の進行に関して特別な処理はしないが、端点以外の方向に進んだ場合は、そのことを覚えておく(ただし、現在のマスが奇数手の場合は⑤)、ふたたび端点が1つしかない場所にきた場合、今度はかな

アル甲3が提示した課題

「チェスのナイトを使って、チェス盤のすべてのマスを1度ずつ通らせるにはどうすればよいか」をプログラムで解こうというのがおもなねえだった。ただし、便宜上、あらかじめ本コーナー担当者が用意したサンプルプログラム(すべての動かし方をしらみつぶしに調べて、行き詰まったら後戻りするアルゴリズム)の行1000以降(解を探すサブルーチン部分)を改造するという形式をとった。

このサンプルプログラムは、最初の解を出すまでに約140万年かかるのでは、と思われるほどのものだったが、それを、せめて数時間、できれば数十秒で最初の解が見られるようにしてほしいというのをアル甲3の課題とした。おもな制限事項は次の3つ。①表示の仕様を変えてスピードアップをはかっているわけではない、②ナイトの初期位置を変えてはいけない、③プログラムはBAS I Cにかぎる。

らず端点の方向に進み、他の方向は調べない

③端点の数が2のときは、どちらかへ進んで、端点を残したことを記憶し、他の方向は調べない(現在のマスが奇数手の場合にかぎる)。ただし、すでに端点を残している場合は1手戻す

④端点の数が3以上のときは1手戻す

●孤立点の扱い

①については、説明の必要はないだろう。孤立点へ進めば行き詰まるし、他の方向へ進んで孤立点を残せば、解けないのは明らかだ。

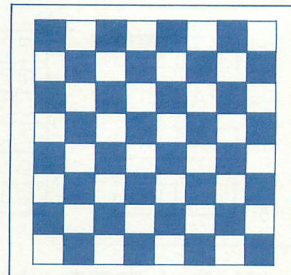
孤立点の扱いでは、ほかの作品に「孤立点の周りのうち、現在のマス以外の最も手番号の大きいマスまで戻る」というアルゴリズムがあったが、これではすべての解を求めることができない。1手戻して別のルートをたどれば、64手目にその孤立点にたどりつく可能性があるのにそれを調べていないからだ。

●端点をめぐる処理

端点をめぐる②~④の処理については、以下のような考察が背景にある。

端点数が1のとき、端点を残して他の方向へ進むと、その端点は終点にならなければならない。したがって、2つ目の端点を残すと終点が2つになってしまい、解けなくなる。

●図2 奇数理論



同様に、端点数が2つの場合、どちらかに進んで1つの端点を残す場合以外は解けなくなるし、端点数が3以上の場合は、どの方向へ進んでも2つ以上の端点が残るので解けなくなる。

●功を奏した奇数理論

さて、⑤についてだが、チェス盤を図2のように塗り分けると、黒のマスからは白のマスにしか行けないし、白のマスからは黒のマスにしか行けない。したがって、初期位置を左上隅とすると、奇数手は必ず黒のマス、偶数手は必ず白のマスということになる。つまり、黒のマスは終点にはなりえないのだ。

したがって、奇数手目(黒)の位置に端点を残すと解けなくなってしまう(端点は終点にならなければならないから)。

これをいいかえると、現在のマスが偶数手の場合、端点を残して進んではならないということ、ここから⑤が出てくる。

ちなみに、クロスワードクンのプログラムは最初の解を29秒で表示する。つまり、140万年(この値は単なる象徴)を29秒に短縮したわけだが、この奇数理論

なしに、ここまで短縮することはできなかったらう。

ついでにいえば、これによって、10月号の「サンプルプログラムは7手目に変化しない限り解を表示しない」という仮定は正しいことがわかった。

惜しかった人たち

田中幸雄くんは、締め切り直前まで改良を重ねて3つのプログラムを送ってくれたが、1つは明らかにすべての解を求めることができず、2つ目は3つ目が最初に表示する解を求めることができず、3つ目は、ほぼ入選作と同様のアルゴリズムだったが、別の説明が簡略に書いてあり、担当者は理解できなかった。最初の解を表示するのが、わずかながら入選作より速かったが、端点を残して進んだあと、戻ってきて端点へ進むべきときにパスしてしまう(端点方向は調べない)というバグがあった。

K. H. 氏(36歳//)のアルゴリズムも、結局は入選作と同じだが、孤立点に達してから解析しているので(孤立点は孤立点になる前は端点だったはず)、調べる必要のない端点の発見が遅れることになる。

●端点に進んで解けなければ……

中間不連土と友立網吾くんは、「端点数が1のとき、端点に進んで解けなければ他の方向に進んでも解けない」ことを証明しようとしているが、端点数が1以上の場合について、次のように一般的な証明ができる。

現在のマス(端点でない)の周りに端点が1以上ある場合、ある任意の未通過マスをA、任意の端点をBとすると、「Aに進んで端点Bで終わる解があるならば、端点Bに進んでAで終わる解がある」は正しい(逆にたどればいい)。

対偶は同値だから「端点Bに進んでAで終わる解がないならば、Aに進んで端点Bで終わる解はない」も正しい。……………(a)

また、解があれば、残された端点はかならず終点になることから、「Aに進んで端点B以外で終わる解はない」はつねに正しい。……………(b)

さて、「端点Bに進んで解けない」ということは、「端点Bに進んでAで終わる解がない」ということを含んでいるので、(a)、(b)より

「端点Bに進んで解けないならば、Aに進んでも解けない」

以上から、一般に「端点数が1以上のとき、ある端点に進んで解けないならば他の方向に進んでも解けない」が成立する。

ただし、だからといって「端点に進んで他を調べない」と短絡するのは誤りだ。あくまでも「端点に進んで解けなければ」であり、端点に進んで解けた場合は他の方向からの解もありうるわけだから。また、端点に進めばむしろ解ける場合が多いので、これを正しく処理するとそれほど時間短縮にはならないのではないかと予想される。

いずれにせよ、証明しようとした心意気だけは買いたい。本来、アルゴリズムの正しさを証明していないものは(少なくとも納得できる程度の説明がないかぎり)は、たとえ正しくとも不採用とすべきだ。

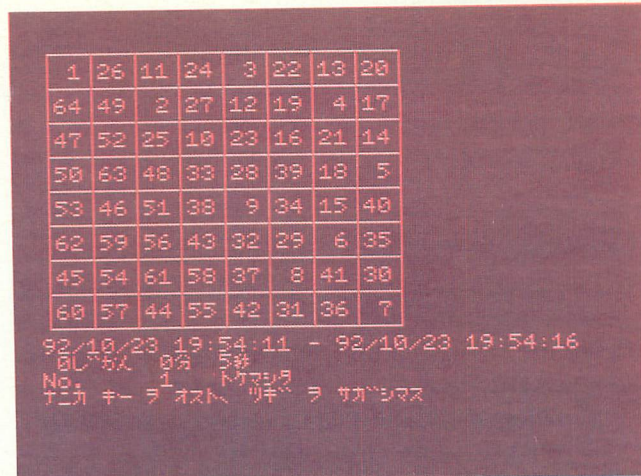
●移動可能方向数の計算

りとりくんは、すべてのマスの移動可能方向数の合計について興味深い考察をしているが、得られる結論は、かなり手数が進んでからでないといふ役に立ちそうにない。実際、入選作が10分もの間、解を1つも表示しないという状況でチェックしてみた限りでは、まったく効果がなかった。

●佳作のアルゴリズム

阿部孝之くんのアルゴリズムは、周囲の未通過マスのうち、移動可能方向の少ないマスへ優先的に進むという単純なもの。孤立点ができるのを避けるという意味で、この方法は有効だ。

ただ、クロスワードクンのプ



④クロスワードクンの入選作をターボR(AIST)で実行した画面。高速モードでやったら、なんと、たったの5秒で最初の解を表示した。アルゴリズムは世界を救う

ログラムが140万年を29秒に縮める改良であったのに対して、このアルゴリズムは140万年を後回しにして、すぐに求められる解から探すだけであり、本来、改良とはいいいがたいものだ。

しかし、試算によれば、140万年が7秒(PC-9801VMに移植してコンパイルしたプログラムでの結果)に縮まっても、なお、プログラム終了までには数十万年(あるいはそれ以上)を必要とする。そうであってみれば、速く見つかる解から先に求める工夫もそれなりに評価されるべきだろうし、募集時にそうした工夫を奨励したこともあって、阿部くんのプログラムを佳作とした。

阿部くんと同じアルゴリズムのプログラムは、ほかに11点あったが、そのうち9点は、すべての解を求めることができないか、バグがあるか、初期位置を変えると問題が生じるかのいずれかであった。

残りの2点のうち、ARIA KIRA-SOFTくんのプログラムは、いちいち移動可能方向を数えているので遅いのが残念だった。申告によれば結果は1秒しか変わらないが、アルゴリズムが遅くなる原因を作っているかどうかが問題で、実際の速度差はかならずしも問題ではない。つまり、高速化のためにループを開いたりしてもムダだと

いうことだ。

残りのもう1点、らむしえりあくんのプログラムは、手番号ごとに調べる方向の順序表を作っているために遅くなっている。前進時にのみ作るのであれば、長い目で見ると速くなるかもしれないが、後退時にも作るのではまったくのムダだ。また、表の作り方にも遅くなる原因が隠れていた。

他のアルゴリズム

140万年を後回しにするアルゴリズムとしては、ほかに、

①手番号ごとに最初に調べる方向を設定する

②各マスごとに調べる方向の順序を設定する

③直前の移動方向によって次の移動方向の優先順位を設定するといったものがあった。これらについては、入選作の初解発見を高速化できるかどうか、初期位置を変えても有効かどうか、アルゴリズムに論理的必然性があるかどうかを審査基準として、阿部くんのアルゴリズムが最も優れていると判断した。

初期位置を変えることを禁じておきながら、初期位置を変えた場合の動作を審査基準にするのはフェアでないと感じられるかもしれないが、初期位置を変えても有効なアルゴリズムのほうか汎用性という点で優れていることは論を待たない。

また、初解表示までの時間を書いてもらったのは、予備審査の資料とするつもりだったが、もし、初解発見のスピードだけを競うと解釈した人がいたとしたら、申しわけない。

付録ディスク収録プログラムについて

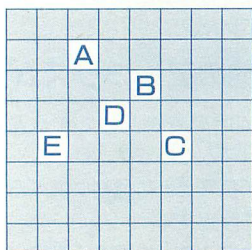
付録ディスクには3本のプログラムが収録されている。

「KNIGHT. ALZ」は、入選作そのもので、「KNIGHT1. ALZ」は、クロスワードクンのアルゴリズムに阿部クンのアルゴリズムを加味して、担当者が書きおこしたもの。みんなの知恵を集約して最も速いものを作ったという趣旨だ(18秒で最初の解を表示する)。

「KNIGHT2. ALZ」は、アルゴリズムは入選作とまったく同じだが(入選作より少しわかりやすいと思う)、いろいろな機能を持たせたもの。

●図3 「KNIGHT2. ALZ」行60100の参考図

(□は既通過マス)



追加した機能は、①1辺のマス数を指定できる、②個々の解を求める時間だけでなくトータルの開始時刻と終了時刻を表示する、③解を見つけたときにキー入力を待つかどうかをESCキーで切り換えられる(解発見時のキー入力待ちのときは不可)、④行1100以降のデータを変えることによって、特定の方向に進んだ場合の解を調べられるようにした。

5×5の場合は、45分ほどで実行が終了するので、試してみるといいだろう。解の存在する最小の大きさは3×4だが、プログラムは正方形にしか対応していない。

行1100以降のデータは、手番号ごとの最初に調べる方向で、例えば、3番目を4、4番目を1、5番目を2にすると、6手目で右上隅を端点として残す場合について調べられる。このとき、初解表示までに8分半近くを要するので、これを解析すれば、より速くするアルゴリズムが見つかるかもしれない。また、行30のデータの順序を変えても、解のバリエーションを増やすことができる。

●入選作+オマケ機能の「KNIGHT2. ALZ」の補足
「KNIGHT2. ALZ」の主

な追加変数について説明しておく。

N……1辺のマス数

N(n)……各マスの移動可能方向数($n=Y座標 \times 10 + X座標$)

F……0なら端点を残していないことを表し、1以上なら端点を残した手番号を表す

行6010で手番号が61以上のとき(8×8の場合)端点解析をしないことについては、図3を見てほしい。B~Dは未通過マス、Aがナイトのいるマスだ。現在の手が終点の3手前ならEは既通過マスだから端点解析は役に立たず、現在の手が終点の4手前ならEは未通過マスだから、

ここまでは端点解析が役に立つ可能性があるという考察による。

行5010の「IF T<1……」は、サンプルプログラムでは「IF T<2……」だった。左上隅を初期位置とする場合、2手目は2通りしかなく、対角線を軸として対称なので、2手目を変化させる必要はない。初期位置を変えるともずいぶん問題になる可能性はないだろうという判断だったのだが、大きさを変えられるようにしたため、現実に問題になるので修正した。

(ANTARES)

参考文献:『数理パズル』(高木茂男他/中公新書427/1976年)

アル甲4 #2 完成したPBRシステム

さて、今月はPBRシステムに必要な全ファイルを付録ディスクに収録した。

付録ディスクのファイル PBRCOMP

PBRL (Programmed Battle Royal Language) コンパイラ (BASICプログラム)

PBRSYS

PBRシステム本体(BASICプログラム)

PBRSYS. OBJ

PBRSYSが呼び出すマシン語ファイル

PBRDEBUG

PBRファイル用のデバッガ (BASICプログラム)

SCANNER0. PBS

GENERAL0. PBS

TRIPLE0. PBS

ファイタープログラムのサンプル(ソースファイル)※アスキーファイル

SCANNER0. PBR

GENERAL0. PBR

TRIPLE0. PBR

ファイタープログラムのサンプル(オブジェクトファイル)

コンパイルについて

PBRシステムで自作のファイターを戦わせるには、まず、

ファイターの戦闘アルゴリズムをPBRLに従ってプログラムしたソースファイルを、PBRCOMPによってコンパイルして、オブジェクトファイルを作らなければならない。

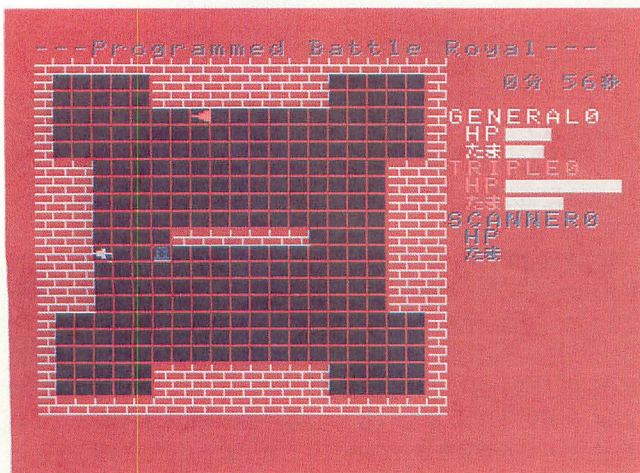
ソースファイルは、原則として、PBRLの文法に従い、各行頭がアポストロフィで始まる、アスキーセーブしたBASICプログラムとする。拡張子を「.PBS」に限定しているので、以下PBSファイルと呼ぶ
※PBSファイルの詳細およびPBRLの文法等は11月情報号参照。持っていない人は、47ページの「アルゴリズム募集第2弾」参照)

コンパイラは、BASICモードで、「PBRCOMP」の入ったディスクをセットして、RUN"PBRCOMP"を実行して起動する。

メニューが表示されるので、以下の手順に従う。

①コンパイルしたいPBSファイルの入ったディスクをセットし、「1」を入力して「コンパイル」を選ぶ

②PBSファイルの一覧が表示されるので、コンパイルしたいファイル名を入力する(拡張子は不要)。何も入力しないでリタ



●付録ディスクにシステム一式を収録した「PBR」のゲーム画面。ディスクに3体のサンプルファイター(本文でも紹介している)を収録しているが、ぜひ、自分のファイターを作って戦闘に参加してみたい。付録ディスクには、PBRのシステム一式を別のディスクに複写するメニューも用意してあるので、自分のディスクに複写したうえで、いろいろなファイターの戦闘プログラムを作ってみよう

ーンキーだけを押すとメニューに戻る

③コンパイルが終わると、エラー数が表示されるので、スペースキーを押す

④エラーレポートが表示された後、再びメニューに戻る

なお、コンパイラは、拡張子が「.ERR」のエラーレポートファイルと、拡張子が「.PBR」のオブジェクトファイル(拡張子を「.PBR」に限定している。PBRファイルと呼ぶ)をそのときセットしてあるディスクに書きこむ。ただし、エラー数が0でないときはPBRファイルを作らない。

●コンパイル時のエラー対策

1. ディスク関係のエラー

ディスクドライブにディスクが入っていない、ディスクが違っているなどの原因によるものは、メッセージにしたがって正しく処理する(ディスクが機械に問題がある場合もある)

2. 「コンパイル」メニューで「4」を入力したとき

「コンパイル」メニューで「4」を入力したとき、NM文・CH文・OP文の数や順序に問題があるか、書き方に問題がある。エラーの起きた行が表示されているはずなので(39字を越える部分は表示されない)、その行を修正する。あるいは、そのPBSファイルが、アスキーセーブされていないか(表示がおかしくなる)、アポストロフィー(')のない行があるなどの問題も考えられる。ちなみに、PBSファイルのアスキーセーブは、SAVE「(ファイル名).PBS」、Aでおこなう。

3. エラー数が0でない場合

エラー数が1以上ならオブジェクトファイルは出力されない。エラーレポートにしたがってソースファイルを修正した後、再びコンパイルする。

●エラーレポートの見方

1. エラー表示形式

「***」の後にエラーメッセージ、その下にエラーの起きた行が表示される

2. 参照されていないラベルGO文でもIF文でも参照されていないラベルが表示される(なければ見出しのみ表示される)。書いた覚えのないラベルが表示されれば、何らかの誤りがあると考えられる

3. ラベルの相対アドレス表エラーがあると出力されない。「デバッグの使い方」の項参照

PBRシステムによる戦闘

戦闘をおこなうときは、2体以上のPBRファイルを作成したディスクを用意すること。付録ディスクには3体ぶんのPBRファイルが入っている。とりあえずはこれだけでも戦闘を見ることができる。

PBRシステムは、BASICモードで、「PBRSYS」と「PBRSYS.OBJ」の入ったディスクをセットして、RUN「PBRSYS」を実行して起動する。また、コンパイラのメニューで「4」を入力して起動することもできる(ただし「PBRSYS」などの入っているディスクをセットしていること)。

起動後は、以下の手順に従う。

- ①PBRファイルの入っているディスクをセットして、参加させるファイター数を入力する
- ②PBRファイルの一覧が表示されるので、戦闘に参加させるファイル名を①で指定した数だけ入力してリターンキーを押す(拡張子は不要)

戦闘が始まった後、途中で中止したい場合はF5キーを押すと「シュウリョウ シマスカ」と表示されるので、「Y」を入力すると終了する。

デバッグの使い方

いったんPBRファイルになっているファイタープログラムが思ったような動作をせず、その原因がわからないときは、デバッグを使うといい。

デバッグは、BASICモードで、「PBRDEBUG」と「PBRSYS.OBJ」の入ったデ

ィスクをセットして、RUN「PBRDEBUG」を実行して起動する。

その後、PBRシステム本体と同様に、参加させるファイター数、参加させたいファイル名を入力し、最後に、何番目のファイルをデバッグするかを聞いてくるので、デバッグしたいファイルの番号を入力する。

なお、PBRシステム本体では、各ファイターはランダムに配置されるが、PBRDEBUGではファイターの配置は入力順序によって決まる。システムにおける配置を再現したい場合は、システムで右側に表示されていたファイター名の順序にしたがって入力すればよい。

●表示内容

デバッグでは、PBRシステム本体と同様に戦闘をはじめますが、特定のファイタープログラムを1ステップ実行するたびに、次に実行する文とレジスタの内容等を表示してキー入力待ちとなる(トレースモード)。表示される数値はすべて16進数。

最下行にR0~R9の内容が番号順に表示される。下から2行目の左に、次に実行される文のアドレスと内容が表示され、右側には、右から順にアキュムレータの内容、バリアの状態(値の意味はBA命令とおなじ)、HPが表示される。

文の内容はPBRLに翻訳されるが、GO文・IF文の飛び

先は、アドレスで表示される。アドレスとラベルの対応は、コンパイラのエラーレポートの「ラベルの相対アドレス表」によって知ることができる(ここでいうアドレスは、各ファイターのオブジェクト先頭を0とする相対アドレス)。

●スキップ機能

キー入力待ちのときにTABキーを押すと、指定したステップ数だけキー入力待ちなしに進めることができる。また、スキップ中にF1キーを押すと、強制的にトレースモードに戻る。

収録サンプル

3体の中ではTRIPLE0が最も強いようだが、担当者の手元にある最新バージョンではGENERALが最強。たぶん、移動アルゴリズムが比較的単純だからだろう。ちなみに、GENERAL0の移動アルゴリズムは最新バージョンのGENERALでもおなじ。

TRIPLE0の移動アルゴリズムは、文字どおり単純そのもので、動きを見ているだけでアルゴリズム全体が読めるほどだ。移動アルゴリズムが単純すぎると、小さな領域をぐるぐる回ってしまいやすいのだが(とくに敵をやっつけた後)、それがないのがちょっと不思議。

SCANNER0は、S2命令を使ったもので、プログラムが長い。(ANTARES)

戦闘アルゴリズム募集第2弾

以下の要領で、最強のファイタープログラムを募集します。

■募集内容

- ①ファイタープログラムのソース(PBSファイル)、およびオブジェクト(PBRファイル: 1本につき990バイトまで)の両方の入ったディスク。ただし、1人3体までにかざる
 - ②必要事項を記入した投稿応募用紙(80ページ)
 - ③(あれば)自作に関するコメントやアル甲へのメッセージ
- 以上の①~③を同封して、MSX・FAN編集部「アル甲4・ファイナル部門」係まで。しめ切りは、12月8日(火)必着。発表は、1993年3月情報号(2月8日発売)。

■選考方法

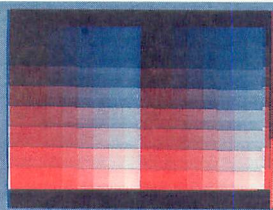
原則として11月情報号での募集とお

なじ方式で、実際に戦わせてチャンピオンを決定する予定。

■特典

チャンピオンとなったファイターの作者に賞金1万円。2位に賞金5千円。3位に特製プラックディスク5枚。※ほかのコーナーへの投稿といっしょに応募してもかまいませんが、その場合は、かならず封筒の表に、そのコーナー名とは別に「アル甲4・ファイナル部門投稿作品在中」と朱書き、投稿応募用紙もかならず別にしてください。

■11月情報号を持っていない人は11月情報号のアル甲4の記事(3ページ)のコピーを希望する方に送ります。82円切手を貼った返信用封筒に、自分の郵便番号、住所、氏名を記入して、MSX・FAN編集部「アル甲4コピーサービス」係まで。



100000000色同時表示

MSX2/2+ VRAM64K by T&T SOFT

▶遊び方は26ページ

変数の意味

A……VDPポート# 0 (RE
AD)のアドレス
A\$……データ読みこみ用
B……VDPポート# 0 (WR
ITE)のアドレス
I、J……ループ用
U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10 画面初期化

●画面の色設定 ●画面モード設
定 ●マシン語領域確保 ●整数型
宣言 ●USR関数定義 ●カラー
パレット 0 を設定可能にする・
スプライト表示禁止 ●縦192ド
ット表示設定

20 マシン語書きこみなど

●割りこみ発生ラインをデータ
エリアに設定 ●画面をかく ●マ
シン語データ・カラーデータを
書きこむ

30 機種にあわせて補正

●マシン語プログラム中で直接
指定されているVDPポートの
アドレスを機種にあわせて補正

する

40 実行

●割りこみライン設定 ●マシン
語実行 ●終了

50 データ1

●マシン語データ

60 データ2

●マシン語データ ●カラーデー
タ

マシン語解説

D000~DD2C

割りこみフックの保存、書き換
え/走査線割りこみ許可

DD2D~DD34

スペースキーが押されるまでル
ープ

DD35~DD4B

走査線割りこみ禁止/保存して
いたフックをもとにもどす/B
ASICにもどる

DD4C~DD6E

垂直帰線割りこみかどうか判定
し、垂直帰線割りこみならば&
HDD6F番地へ/走査線割り
こみかどうか判定し、走査線割
りこみならば&HDD75番地

へ/(どれでもなければ)&HD

DA4番地へ

DD6F~DD74

ワークエリア初期化

DD75~DDA3

カラーパレット変更/ワークエ
リア書き換え

DDA4~DDAE

割りこみ処理終了

データエリア

DCE0~DCFF

割りこみ発生ライン

DDE0~DDFF

カラーデータ

ワークエリア

DE00~DE04

割りこみフックの保存

DE0A~DE0B

次に読み出す割りこみラインの
アドレス格納番地

DE0C

512COLOR.FDZ

VDPレジスタ# 0の値を保存

補足

&HDDA4~&HDDAE
番地では、ふつうはたんに
EI
RET

とすべきところをシステムの割
りこみ終了ルーチンを飛ばすた
めに(高速化のため)スタックを
いじるというかなり特殊なこと
をしている。

走査線割りこみについて

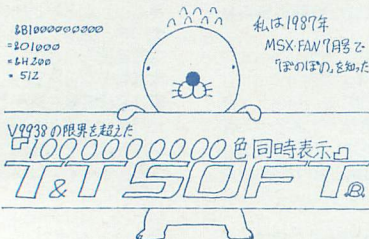
この作品では、512色中16色同
時発色しかできないSCREE
N5で、なんと512色を表示させ
ている。その秘密は、「走査線割
りこみ」にある。

MSXでは、212本(または192
本)の走査線が集まって画面を
作っている。走査線割りこみと
いうのは、指定された走査線の

プログラマから
ひとこと

元T&T SOFT社員諸君

1992年9月18日午後9時56分、学校から帰宅した私の目の前に灰色の封筒
があった。初投稿初採用の喜びを感じながらふと思った。MSX歴7年(M
SXの電源が入ったのは500時間程度)の私がわずか1日で作ったプログ
ラムが採用されてもいいのだろうか。●さてここでMSX度チェックをし
ましょう。このプログラムを初めて見たとき、それがどうしたと思った人
は超上級者またはゲームユーザー、なかなかやるなと思った人は上級者、
512色あるか数えた人は中級者、ウンツけ/ と思った人は初心者、そして
10億色!? と思った人は超初心者です。●もうー、腰抜かして小便ちび
るな。イ遅漏君、これを読みながら(よだれ)たらすな。この7年間で去っ
ていった元T&T SOFT社員諸君、元気が。今私は1人で寂しい。そし
て「(私と)家が近くてR高校に通っているカッコイイ男」とかいているや
つ、ありがとう。
T&T SOFT 大阪・18歳



```

10 COLOR,0,0:SCREEN5:CLEAR300,&HDCE0:DEF
INTA-Z:DEFUSR=&HDD00:VDP(9)=VDP(9)OR34:V
DP(10)=VDP(10)AND127
20 FORI=0TO15:POKE&HDCE0+I+I,I*12+3:POKE
&HDCE1+I+I,I*12+9:READA$:FORJ=0TO15:LINE
(I*16+J,0)-STEP(0,191),I:POKE&HDD00+I*16
+J,VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)):NEXT:NEXT
30 A=PEEK(6):B=PEEK(7):FORI=0TO12:POKEVA
L("&HDD"+MID$( "4E5D575B6165777B9FA381889
3",I+I+1,2)),B+(I<2)*(B-A)-(I>9)+1:NEXT
40 POKE&HDCFF,6:U=USR(0):END
50 DATA F3219AFD1100DE010500EDB03EC3329A
,FD214CDD229BFD06060E13CD47003ADF,F3320C
DEF610470E00CD4700FBAFCDD8,00B7CA2DDDD3A0
CDE470E00CD4700F321,00DE119AFD010500EDB0
FBC9F3DB99E6,80C26FDD3E0103993E8FD399DB9
947AF,D3993E8FD39978E601C275DDC3A4DD21
60 DATA E0DD220ADEAFD3993E90D3992A0ADE56
,0E9AAF0608ED51D39A3C10F914AF0608,ED51D3
9A3C10F9257E242C220ADED399,3E93D399210E0
039F9F1C1D1E1FBC900,,,00020406101214162
022242630323436,404244465052545660626466
70727476

```


表示が終わったときに発生する割りこみである。なお、垂直帰線割りこみというのは、画面の下端の表示が終わって、次の画面の表示を準備しているときに起こる割りこみで、タイマー割りこみに使われている。

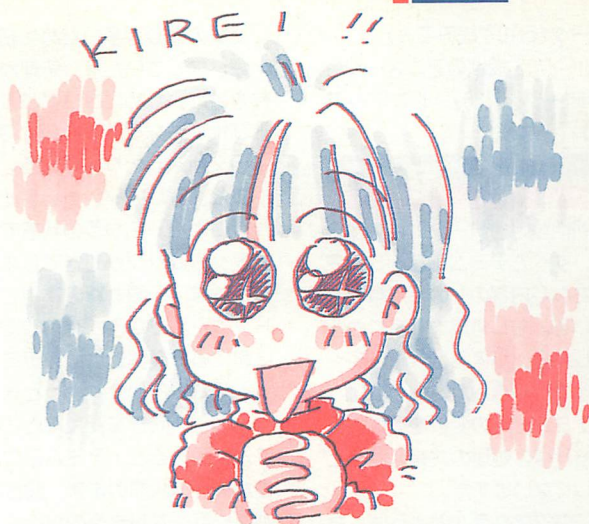
VDPレジスタ#0のビット4を1にセットしておく、指定された走査線の表示終了時にVDPがCPUに対して割りこみをかける。ここで、&HFD9A番地を割りこみで処理させたいルーチンのアドレスに飛びよように書き換えておけば、走査線割りこみができる。

かんたんに説明してしまったが、じっさいに使うとする場合は、VDPに関する豊富な知識が必要となる。

この作品では、この割りこみを使ってパレットを次々に設定しなおすことで512色同時発色を実現している。興味のある人は、『MSX-Datapack』（アスキー）などを参考にし、研究してほしい。また、読者からの要望が多ければ「新・マシン語の気持ち」で取り上げたい。

（馬場俊輔）

※この作品はA1GTでは正常に動作しません。



TEMIMU テミム

MSX MSX2/2+ RAM8K by 廣田裕介

▶遊び方は27ページ

変数の意味

テミム用変数

※以下はテミム1用の変数解説。テミム2用の変数は、変数名に付く数字が2になる

X1、Y1……テミムの座標
P1……スプライトパターン番号

R1……テミムの向き⇒0=右向き、1=左向き

K1……気絶カウンタ⇒0=気絶していない、1~12=気絶中

L1……体力

S1……スティック入力用

その他の変数

A、B、C、D、E、F……投げのアニメーション時のデータ読みこみ用⇒CとFはスプライトパターン番号用、その他は座標増分用

A\$, B\$……スプライトパターン定義用

G……バックドロップフラグ

I、J……ループ用

M……相手との距離⇒投げの種類判定時に使用

N……投けているテミムの番号

R……投げ終了時の気絶判定用

⇒1なら気絶する

プログラム解説

●初期設定

10 画面初期化/タイトル表示/スプライトパターン定義/トリガー入力時の割りこみ先指定

20 変数設定/体力表示/トリガー入力時の割りこみ許可

●ゲームメイン

30 テミム1表示/投げ中なら行40へ分岐/気絶中なら行70へ分岐/テミム1移動

40 テミム2表示/投げ中なら行90、140へ分岐/気絶中なら行80へ分岐/テミム2移動

●テミム投げ入力

50~60 トリガー入力時の割りこみ禁止/各テミムの状態により投げデータ、フラグなど設定/もとの処理へ

●気絶中処理

70 テミム1気絶表示/回復判定/もとの処理へ

80 テミム2気絶表示/回復判定/もとの処理へ

●テミム1投げ処理

90 投げ終了なら行100へ/投げデータを読みこみ座標、スプライトパターン設定/行30へ

100~130 ダメージ表示/テミム2の体力減少・表示/テミム2の体力がなくなったら行190へ分岐/気絶判定処理/行30へ

ム2の体力減少・表示/テミム2の体力がなくなったら行190へ分岐/気絶判定処理/行30へ

●テミム2投げ処理

140 投げ終了なら行150へ/投げデータを読みこみ座標、スプライトパターン設定/行30へ

150~180 ダメージ表示/テミム1の体力減少・表示/テミム1の体力がなくなったら行200へ分岐/気絶判定処理/行30へ

ム1の体力減少・表示/テミム1の体力がなくなったら行200へ分岐/気絶判定処理/行30へ

●ゲームオーバー

190~200 勝敗表示

210 リプレイ

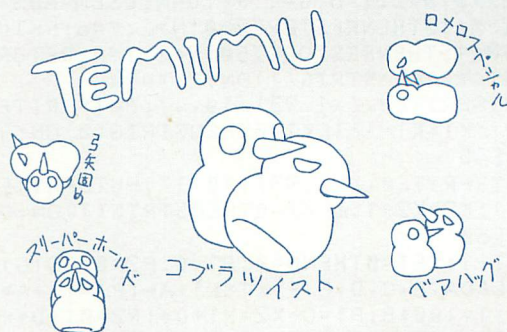
●データ

220~240 スプライトパターン

プログラマからひとこと

最後にささやさん!

初投稿で初採用だ/ などといった文を見て、何を言っているかと思っていたが、その気持ちが今わかりました。少しの自信とかなりの不安を持って出したわけですが、まさか採用とは笑いが止まらない思いです。MSXは中2のときから持っていたけど、プログラムをやや本格的に始めたのは高校卒業からです。しかし回りを見渡すと14歳とか12歳くらいの方が、マシン語なんかでも使っちゃってオドロクばかりです。プログラムのほうですが、作ったのは2か月ほど前なので自分で見てもよくわかりません。しかしゴチャゴチャしてて見苦しいわ、連打しすぎると変なふうに見える、おまけに2人用なのに2人でやったことがない/ でも投げてるのうに見えるでしょ? 最後にささやさん、アマチュアでグラフィックを追求してほしいが、要はアイデアです/ とオリジナリティのない作品の私が言っても、全然説得力がないっすね。 廣田裕介 熊本・18歳



●10月号ソフトプレゼント当選者 ①「シムシティー」=〈北海道〉陸井拓(福島県)根本由紀夫(徳島県)乾真紀/②「ブライド巻完結編」=〈岩手県〉山田啓介(東京都)田仲敦(神奈川県)奥田泰彦/③「SimpleASM」=〈青森県〉中川原政人(神奈川県)佐藤公一(愛知県)松野聖史/④「夢二・浅草稿」=〈岩手県〉神田俊充(茨城県)関山健一(大阪府)鳴尾篤彦

データ(行10で読みこみ)

250~270 投げのアニメーションデータ(行100、140で読みこみ)

補足

初期設定とデータ以外の部分は、すべてテミム1とテミム2でおなじ内容のものが用意されている。もし処理を共有できたとしたら、リストは大幅に短くなるのは明かだ。

テミム関係の変数を配列にしておけば、処理の共有はさほど難しくはないはずだ。

このプログラムのように、おなじ性格のデータを何セットか変数で持つ場合、配列を使ったほうが便利なのが多い。

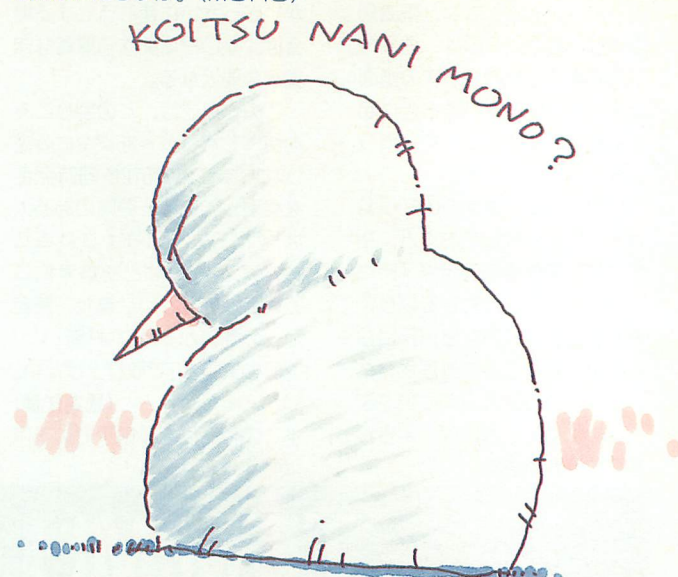
変数の種類が多いために初期化がダブっていたり、処理が共有できないためにプログラムが飛び飛びになり、よけいなGOTO文があつたりしている。

また、トリガー入力のタイミングにより、ふつうの状態でもバックドロップができてしまう。

これは、座標計算の途中でもトリガー割りこみが有効なために起こる。具体的には、テミム1とテミム2がすれ違うとき、テミム1が向きを変えたところで入力があると、テミム2の向きがもとの状態のまま、投げの処理に行ってしまうのだ。

行40と50の間にトリガー入力判定を置き、トリガーでの割りこみをやめたほうがよかったの

ではないだろうか。(MORO)



TEMIMU.FDZ

```
10 SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH30:LOCATE10,6:PRINT"<<TEMIMU>>":FORI=0TO17:AS$="":READB$:FORJ=0TO7:AS$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,1+J*2,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:ONSTRIGGOSUB50,60
20 X1=100:X2=141:Y1=100:Y2=100:R1=0:R2=1:L1=10:L2=10:LOCATE8,8:PRINT"P1 10 P2 10":LOCATE12,10:PRINTSPC(6):STRIG(0)ON:STRIG(1)ON
30 PUTSPRITE1,(X1,Y1),10,P1+R1*8:ONNGOTO40,40:ONSGN(K1)GOTO70:S1=STICK(0):X1=X1+((S1=3)*(X1<240)-(S1=7)*(X1>0))*2:IFX1<X2THENR1=0:GOTO40ELSER1=1
40 PUTSPRITE2,(X2,Y2),15,P2+R2*8:ONNGOTO90,140:ONSGN(K2)GOTO80:S2=STICK(1):X2=X2+((S2=3)*(X2<240)-(S2=7)*(X2>0))*2:IFX1<X2THENR2=1:GOTO30ELSER2=0:GOTO30
50 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:IFR1=R2THENRESTORE270:N=1:I=6:G=1:RETURNELSEM=ABS(X1-X2):IFM=13THENRESTORE260:N=1:I=6:RETURNELSEIFM=15THENRESTORE250:N=1:I=6:RETURNELSESTRIG(0)ON:STRIG(1)ON:RETURN
60 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:IFR1=R2THENRESTORE270:N=2:I=6:G=1:RETURNELSEM=ABS(X1-X2):IFM=13THENRESTORE260:N=2:I=6:RETURNELSEIFM=15THENRESTORE250:N=2:I=6:RETURNELSESTRIG(0)ON:STRIG(1)ON:RETURN
70 PUTSPRITE0,(X1,93),10,17:PUTSPRITE0,(0,209):K1=K1-1:IFK1=0THENSTRIG(0)ON:GOTO40ELSE40
80 PUTSPRITE0,(X2,93),10,17:PUTSPRITE0,(0,209):K2=K2-1:IFK2=0THENSTRIG(1)ON:GOTO30ELSE30
90 I=I-1:IFI=0THENN=0:P1=0:P2=0:GOTO100:ELSEREADA,B,C,D,E,F:X1=X1+A*(R1=1)+A*(R1=0):Y1=100+B:P1=C:X2=X1+D*(R2=0)+D*(R2=1):Y2=100+E:P2=F:FORJ=0TO30:NEXT:GOTO30
```

```
100 FORJ=0TO10:NEXT:PUTSPRITE0,(X2,112),8,16:FORJ=0TO90:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):N=0:P1=0:P2=0:K2=0
110 L2=L2-1+2*(G=1):G=0:IFL2<0THENL2=0
120 LOCATE20,8:PRINTL2:ONL2+1GOTO190
130 R=INT(RND(-TIME)*5+1):IFR=1THENK2=12:STRIG(0)ON:GOTO30ELSESTRIG(0)ON:STRIG(1)ON:GOTO30
140 I=I-1:IFI=0THENN=0:P1=0:P2=0:GOTO150:ELSEREADA,B,C,D,E,F:X2=X2+A*(R2=1)+A*(R2=0):Y2=100+B:P2=C:X1=X2+D*(R1=0)+D*(R1=1):Y1=100+E:P1=F:FORJ=0TO30:NEXT:GOTO30
150 FORJ=0TO10:NEXT:PUTSPRITE0,(X1,112),8,16:FORJ=0TO90:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):N=0:P1=0:P2=0:K1=0
160 L1=L1-1+2*(G=1):G=0:IFL1<0THENL1=0
170 LOCATE10,8:PRINTL1:ONL1+1GOTO200
180 R=INT(RND(-TIME)*5+1):IFR=1THENK1=12:STRIG(1)ON:GOTO30ELSESTRIG(0)ON:STRIG(1)ON:GOTO30
190 LOCATE12,10:PRINT"P1のかち!":GOTO210
200 LOCATE12,10:PRINT"P2のかち!"
210 AS$=INKEY$:IFAS$="m"ORAS$="M"THEN20ELSE210
220 DATA3864677CFEFEFE7C,0E1F79F9FE7D3C18,70FEFF9F9FE7404,183C7CFE7F3132E,3E7F7F7F3EE6261C,183CBE7F9F9FE870,202E7F9F9FF7F0E,74C8CEFF7F3E3C18
230 DATA1C26E63E7F7F7F3E,70F89E9F7FBE3C18,0E7FFF9F9F7F2E20,183C3E7FFFC874,7CFE7E7E7C676438,183C7DFEF9791F0E,0474FEF9F9FFFE70,2E1373FFFE7C3C18
240 DATA101C380800000000,2481240000000000
250 DATA0,0,1,9,0,1,-4,0,0,9,-4,2,0,0,0,5,-12,3,-4,0,7,-9,-14,5,-4,0,6,-11,0,6
260 DATA0,0,1,13,0,2,-4,0,0,11,0,4,0,0,0,11,-8,6,4,0,1,15,-6,6,0,0,1,15,0,5
270 DATA0,0,1,-11,0,0,-4,0,0,-7,-8,7,0,0,0,-1,-12,6,-4,0,7,5,-12,5,-4,0,6,9,0,4
```



ブロックホール

MSX2/2+ VRAM64K by いまむら秀樹

▶遊び方は27ページ

変数の意味

- A\$……データ読みこみ用
- A、B……カーソルの座標検出用
- C……スコア
- I、J……ループ用
- K……どの白ブロックと重なったかの判定用カウンタ
- M……時間用カウンタ⇒10になったらスコアと割りこみ間隔を更新して、また0になる
- T……インターバル割りこみの間隔用
- W……移動中の白ブロックの番号⇒0なら移動中ではない
- Z……USR関数呼び出し用

プログラム解説

- 初期設定
- 5 画面初期化
- 10 マシン語領域確保/変数型宣言/USR関数定義/スプライトパターン定義/ワークエリア初期化
- 20 USR関数定義/カーソル、赤ブロック表示/マシン語書きこみ/インターバル割りこみ指定・許可
- ゲームメイン
- 30 カーソル移動(USR2)/左ボタン入力判定
- 白ブロック移動
- 40 カーソルの座標検出/白ブロックを移動中か判定⇒[移動中なら]移動させる白ブロックの座標と表示更新(USR1)
- 重なり判定
- 50 カーソルと現在判定中の白ブロックが重なっているか判定⇒重なっていればフラグ設定
- 60 判定する白ブロックの番号更新/まだ残っているか判定⇒[残っていれば]行50へ【なければ】フラグ初期化/行30へ
- インターバル割りこみサブ
- 70 白ブロックを赤ブロックの

ほうへ移動(USR0)/カウンタ更新/スコア計算/インターバル割りこみの間隔更新

- ゲームオーバー判定
- 80 赤ブロックに白ブロックが完全に重なったか判定⇒[まだなら]もとの処理へ【重なっていればゲームオーバー】メッセージ表示/リプレイ入力判定/もういちどRUNする
- データ
- 90~100 マシン語データ(行20で読みこみ)

マシン語解説

- USR
- D810~D844
- 白ブロックを赤ブロックのほうに移動し、もし完全に重なった白ブロックがなければスプライトを表示する。あればBAS1Cへもどる
- D8C9~D8D0
- 座標の重なり処理
- USR1
- D845~D858
- 白ブロックの仮想スプライト属性テーブルをVRAMに転送⇒白ブロックの表示
- USR2
- D859~D8C8
- ポート②のマウスの状態を読みカーソルのスプライトを移動
- ワークエリア
- D700~D727
- 各白ブロックの仮想スプライト属性テーブル(4バイト×10個)
- D800
- 赤ブロックに白ブロックが完全に重なったかのフラグ⇒0=重なっていない、1=重なった

補足

この作品では画面の色などを設定していなかったの、背景色が青の状態でRUNするとカーソルが見えずゲームになら

いなどの問題点があったため、行5として画面初期化の部分を追加した。

マシン語ではマウスの入力とスプライトの移動を行っているのだが、短いわりにすべて絶対アドレス指定のジャンプ命令を使っているところや、Aレジス

タに定数を設定するだけのサブルーチンなど、あまり感心できない。あるいは、ハンドアセンブルして組んだためかも知れないが、このような組み方をしていると遠からずひどいめにあうので精進しよう。

(MORO)

プログラマからひとこと

感謝しています

初採用です(のせやえに2回載ったことはありませんが)。初投稿から2年半、そして10数本のボツ(もっとあったかもしれない)。やっと届いた灰色の封筒に感謝しています。現在次号に向けて(1月号かな?)何本か作っています。採用されていなかったら、笑ってやってください。

いまむら秀樹 北海道・19歳

まいったな〜
絵苦手なんだよな〜

BLCKHOLE.FDZ

```

5 COLOR15,0,0:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH29
10 CLEAR200,&HD6FF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD8
10:DEFUSR1=&HD845:J=128:FORI=0TO7:VPOKE&
H3800+I,J:J=J*2:VPOKE&H3808+I,255:NEXT:F
ORI=0TO9:POKE&HD702+I*4,1:POKE&HD703+I*4
,15:POKE&HD701+I*4,I*24:POKE&HD700+I*4,(
IMOD2)*136+RND(1)*40:NEXT
20 DEFUSR2=&HD859:T=30:PUTSPRITE0,(124,9
2),4,0:PUTSPRITE11,(124,92),8,1:FORJ=0TO
1:READA$:FORI=0TO97:POKE&HD810+J*98+I,VA
L("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXTI,J:INTERVA
LON:ONINTERVAL=TGOSUB70
30 Z=USR2(0):IFSTRIG(2)=0THENW=0:GOTO30
40 A=VPEEK(&H1B01):B=VPEEK(&H1B00):IFW=0
THENK=0ELSEPOKE&HD6FD+W*4,A:POKE&HD6FC+W
*4,B:Z=USR1(0):GOTO30
50 IFABS(A-PEEK(&HD701+K*4))<8ANDABS(B-P
EEK(&HD700+K*4))<8THENW=K+1:GOTO30
60 K=K+1:IFK<10THEN50ELSEW=0:GOTO30
70 Z=USR(0):M=M+1:IFM>9THENM=0:T=T-1:C=C
+1:LOCATE0,0:PRINTC:IFT<8THENT=8ELSEONIN
TERVAL=TGOSUB70
80 IFPEEK(&HD800)=0THENRETURNELSELOCATE1
0,10:PRINT"GAME OVER":IFSTRIG(0)+STRIG(2
)=0THEN80ELSERUN
90 DATA"AF3200D8060AC50516007887876F2607
7EF5CCAC9D8DA51D83D77237FE7CCACDD8DA55
D83D77C17AFE02C243D83E023200D810D12100D7
11041B012800C35C003CC32AD83CC336D83E10CD
DB003E11CDD8004F21011BCD4A004779FE80D27D
D880
100 DATA"DCC0D8FEF0D4C0D8C38CD83EFF993C4
F7899DCC6D8FE10DCC6D8CD40003E12CDD8004F2
1001BCD4A004779FE80D2AED880DCC3D8FEB0D4C
3D8C3BDD83EFF993C4F7899DCC6D8FE10DCC6D8C
34D003EF0C93EB0C93E10C914C32AD814C336D88
802AF

```



当選者
発表

●10月号FFBプレゼント当選者 ①『ドラクエV』のレポート用紙=<岐阜県>國定尚夫<静岡県>杉山廣<愛知県>桜井昭成<京都府>得光隆司<大阪府>久米井邦貴・島田敏秀・森脇智宏<兵庫県>鍋谷修平<和歌山県>西岡宏<愛媛県>渡部伸



▶遊び方は28ページ

●10月号F&Bプレゼント当選者 ②「ストII」のテレカ＝〈東京都〉深町卓矢〈香川県〉山下浩司/③「ピンクソックス・ギャルズ」のTシャツ＝〈栃木県〉福田潤一〈愛知県〉水谷文泰〈大阪府〉藤原覚〈鳥取県〉渡崇行

JUMP BALL

ジャンプ・ボール

MSX2/2+ VRAM64K by 村林恒

▶ 遊び方は28ページ

変数の意味

スプライト座標

X1, X2, Y1, Y2.....プレイヤー1, 2の座標

その他の変数

D1, D2.....プレイヤー1, 2のX座標増分⇒×8して使用
I.....汎用

J1, J2.....プレイヤー1, 2のジャンプフラグ⇒0=ジャンプしていない, 1=ジャンプ中

P1, P2.....プレイヤー1, 2の体力

S1, S2.....プレイヤー1, 2のスティック入力用

U1, U2.....プレイヤー1, 2のY座標増分

W.....勝者のプレイヤー番号

プログラム解説

10~20 初期化

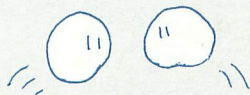
プログラマから
ひとこと

オマケでのせてもらおう

2か月連続3度目の採用となりまして、そろそろ私の名前を覚えてくれた方もいるかな、などと有頂天になっている村林です。ところで、私の家は青森市の三内という所にありまして、家の近くには、保育園、建築機械を修理する工場、子供の集まる家がありまして、これを書いている今現在も、保育園のガキの騒ぐ声とトラックの騒音が同時に私を襲ってきているという苦しい状況であります。さて、ゲームについてですが、これも前の2作同様オマケで送ったもので、私のプログラムはメインで送ったものよりオマケで送ったもののほうがおもしろいのではないかと、思っております。現在はネタ切れ状態ですがこれからもオマケでのせてもらおうと思っておりますのでよろしく。

村林恒 青森・15歳

JUMP
BALL



こんなのばっかり...

10 スプライトサイズ設定／色設定／整数型宣言／1行の表示文字数設定／ファンクションキーの表示禁止／スプライトパターン設定／カラーテーブル設定

20 画面クリア／ゲーム画面の表示／各変数の初期化／効果音／体力表示サブの呼び出し／スプライト割り込みの設定

30~110 メイン処理

30 スプライト割り込み許可／スティック入力

40 プレイヤーのX座標設定

50~60 画面両端での跳ね返り

70~80 ジャンプ

90~100 ジャンプ中および着地

110 プレイヤー表示(処理後は行30へ)

120 体力表示サブ

130~190 割り込みサブ

130 スプライト割り込み禁

止／画面色を変える／効果音

140 プレイヤーのY座標を比較し、下にいる方のプレイヤーの体力を減らす

150 プレイヤーのX座標増分反転／体力表示サブの呼び出し／プレイヤー表示

160 画面色を戻す／【まだ勝負がついていなければ】もとの処理に戻る

170 勝者の判定

180 メッセージ表示

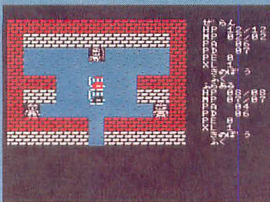
190 リプレイ待ち

補足

行130以降の割り込みサブについて、行190のELSE20をELSERETURN20と直した。GOSUB文でサブルーチンを呼び出した場合、RETURN文で戻らないとフリーエリア領域をどんどん減らすことになり「Out of memory」が出ることがある。注意しよう。(にい)

JUMPBALL.FDZ

```
10 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:DEFINT A-Z:WIDTH
30:KEYOFF:FOR I=0 TO 15:VPOKE 14336+I,VAL("&
H"+MID$("3C7EF5F5FF7E3C3C7EAF7E3C",I*2+1,2)):NEXT I:VPOKE 8204,51
20 CLS:LOCATE 0,20:PRINT STRING$(30,96):X1
=8:Y1=143:X2=232:Y2=Y1:U1=0:U2=0:D1=1:D2
=-1:J1=0:J2=0:P1=10:P2=10:BEEP:SOUND 8,16
:SOUND 12,9:GOSUB 120:ONSPRITE GOSUB 130
30 SPRITEON:S1=STICK(0):S2=STICK(1)
40 X1=X1+8*D1:X2=X2+8*D2
50 IF X1=8 OR X1=232 THEN D1=-D1
60 IF X2=8 OR X2=232 THEN D2=-D2
70 IF J1=0 AND (S1=1 OR S1=5) THEN J1=1:SOUND 0,
150:SOUND 13,0:IFS1=1 THEN U1=-8 ELSE U1=-6
80 IF J2=0 AND (S2=1 OR S2=5) THEN J2=1:SOUND 0,
200:SOUND 13,0:IFS2=1 THEN U2=-8 ELSE U2=-6
90 IF J1=1 THEN Y1=Y1+U1:U1=U1+1:IF Y1>143 TH
EN Y1=143:J1=0
100 IF J2=1 THEN Y2=Y2+U2:U2=U2+1:IF Y2>143 TH
EN Y2=143:J2=0
110 PUTSPRITE 0,(X1,Y1),5,-(D1=-1):PUTSPR
ITE 1,(X2,Y2),10,-(D2=-1):GOTO 30
120 LOCATE 0,0:PRINT "1PLAYER";P1:LOCATE 0,
1:PRINT "2PLAYER";P2:RETURN
130 SPRITEOFF:COLOR=(1,4,1,1):SOUND 0,70:
SOUND 13,0
140 IF Y1<Y2 THEN P2=P2-1 ELSE IF Y1>Y2 THEN P1=
P1-1
150 D1=-D1:D2=-D2:GOSUB 120:X1=X1+24*D1:X
2=X2+24*D2:PUTSPRITE 0,(X1,Y1),5,-(D1=-1)
:PUTSPRITE 1,(X2,Y2),10,-(D2=-1)
160 COLOR=NEW:IF P1<>0 AND P2<>0 THEN RETURN
170 IF P1=0 THEN W=2 ELSE W=1
180 LOCATE 8,7:PRINT W;"PLAYER WIN!":LOCAT
E 10,11:PRINT "PUSH RETURN"
190 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 190 ELSE RETURN 2
0
```

シャドウヒーローズ

MSX2/2+ VRAM64K by いまむら秀樹

▶遊び方は29ページ

変数の意味

主人公のパラメータ

※添字nの配列では、とくに断りのない場合、n=0のとき、ぜらん関係、n=1のとき、ふらある関係に使用される。

A(n).....攻撃力

D(n).....防御力

E(n).....経験値

GL.....金

H(n).....体力

L(n).....レベル

M(n).....魔力

MH(n).....体力の最大値

MM(n).....魔力の最大値

P(n).....プログラム内のキャラクタ判別用:P(0)=1(ぜらん)、P(1)=2(ふらある)

P\$(n).....名前

PO.....薬の数

その他の変数

EH(n).....敵の体力

EN(n).....敵の種類

KS.....敵の数

MU.....BGMの番号

プログラム解説

※リスト1が各種の設定をおこなう起動プログラムで、リスト2が実際にゲームの進行をコントロールするメインプログラム。リスト1を実行すると、リスト2を自動的に読みこみ、実行する。

リスト1 SETSH.FDZ

10 初期設定/太文字処理

20 マシン語データ読みこみ

30 VRAMにBGMデータを書きこむ

40 マシン語書きこみ

50 マップ、太文字データ書きこみ

60 リスト2をロードしてRUNする

70~590 データ
リスト2 SH.BAS

10 初期設定

20 色設定

30 USR関数設定

40 画面表示

■メイン処理

50 ステータス表示

60 BGM演奏

70 仲間の位置計算

80 マップ表示

90~100 キャラクタ表示・移動

110~200 イベントなどの処理

■サブルーチン

210 主人公のパターン反転

220 ステータス表示

230~240 体力表示

250 キーバッファクリア

260~270 メッセージ表示(ウエイトあり)

280 メッセージ表示(ウエイトなし)

290 スプライト消去

300 ウエイト

310 コマンド消去

320 メッセージ消去

330 画面消去

340 所持金表示

350 ウエイト

360 キャラクタ表示

370 キー入力

380 コマンド選択

390~400 プレイヤー選択

410~420 敵選択

430 移動中のコマンド

440~450 セーブ

460~470 ロード

480~550 魔法

560~570 薬使用

580 攻撃

590 経験値と金をふやす

600 攻撃

610 ダメージ受け

620 ダメージポイント表示

630 攻撃力決定

640 ダメージを与える

650 回復

660~770 イベント

780~790 エンディング

800~830 店での買い物

■戦闘

840~850 敵の設定

860 敵出現

870 戦闘でのコマンド

880 攻撃

890 薬の使用

900 魔法

910 逃げる

920 敵のグラフィック表示

930 敵の名前表示

940 攻撃

950~1000 敵の特殊攻撃

1010~1030 攻撃を受けるメツ

セージ表示/気絶

1040~1050 レベルアップ

1060 能力値アップ

1070 YES/NO選択

1080 BGMスタート

1090 BGMストップ

■データ

1100 武器データ

1110 敵データ

1120 スプライトデータ

マシン語解説

D400~D41F

BGM演奏ルーチン

D420~D42B USR5

BGMストップ

D817~D878 USR0

マップ表示

D879~D8DE USR1

敵キャラ表示

D8DF~D8FB USR2

マップ消去

D8FC~D910 USR3

VRAMからデータを&HD6

00にコピーして演奏開始

D911~D92E USR4

文字のスクロール

D92F~D939 USR6

画面一時保存

D93A~D945 USR7

画面をマップ画面にもどす

(おさだ)

※このプログラムは2本ともBASICプログラムです。リストは掲載していません。

プログラマから ひとこと

MSXを盛り上げよう

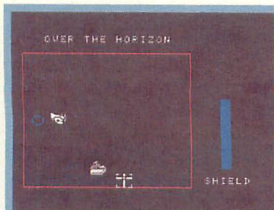
2度目の採用です。ここでちょっと宣伝させていただきますね。MSX2用に、自作ゲーム、連載小説、投稿コーナー等を集めた隔月刊ディスクマガジンを発行しています。欲しいそ〜って方は以下の住所に2DDディスクと78円切手を貼った返信用封筒、住所・氏名・使用機種を書いた紙を同封して送ってください(お金はいりませんよ)。さあみんなMSXを盛り上げよう。最後にBGM担当のBandanaさんに感謝!!

いまむら秀樹 北海道・19歳

〒001
札幌市 北区 新琴似
8条12丁目5-36

(いまむら 秀樹 方
「NVマガジン1号」係

まで



OVER THE HORIZON

オーバー・ザ・ホライゾン

MSX MSX2/2+ RAM16K by ブキーチ・SOFT

▶遊び方は30ページ

変数の意味

スプライト座標

- A.....空母のX座標／一時変数／ループカウンタ
- A(n)、B(n).....敵弾(空中砲・敵機を含む)の位置
- A0.....空中砲・敵機のX座標／一時変数
- A1.....敵機速度X成分／空中砲発射待ちカウンタ
- B0.....空中砲・敵機のY座標／ループカウンタ
- B1.....敵機速度Y成分／弾発射待ちカウンタ
- C(n)、D(n).....敵弾(敵機を含む)の速度
- X、Y.....自機的位置
- XX.....照準のX座標

グラフィック座標

- S1.....シールドのグラフ上端Y座標-10

その他の変数

- A\$, B\$.....一時変数
- B.....ループカウンタ／一時変数
- I.....ループカウンタ
- K.....空母への命中数
- S.....ステージ番号
- S1.....空母の左方向の速度
- S2.....敵弾の速度比

プログラム解説

- 10、30~50 プログラム初期化
- 10 画面初期化／整数型宣言／スプライトパターン定義／ゲームエリア枠の表示
- 30 文字表示
- 40 トリガー割り込み定義／PLAY初期化
- 50 星表示
- 20 ゲームエリア枠の表示サブ
- 60、80~160 ゲーム初期化
- 60 滑走路表示／照準表示初

- 期化／変数初期化
- 80~110 変数初期化／自機・照準表示／レベル選択
- 120~130 トリガー待ち(インターバル割り込み定義)
- 140 シールド表示
- 150~160 離陸／変数初期化
- 70 滑走路表示サブ
- 170~180 空母撃沈時の処理
- 190~230 ステージ初期化
- 190~210 効果音／インターバル割り込み許可／トリガー割り込み許可／星の移動／効果音
- 220 敵弾のパラメータクリア／空母表示
- 230 変数初期化／ステージ更新／ステージ4・5の変数初期化

240~310 メインループ

- 240~260 効果音／空母移動／ステージ番号による分岐
- 270 ステージ4の空中砲の発射
- 280~310 敵弾の移動(エリア外判定・あたり判定を含む)

320~420 弾の発射(パラメータ初期化)

- 320 ステージ番号による分岐
- 330 ステージ1
- 340~360 ステージ2
- 370 弾の初期位置を空母と同じにする
- 380 ステージ3
- 390 ステージ4
- 400 ステージ5
- 410 弾の速度設定
- 420 弾のパラメータクリアサブ

430~470 ステージ5(敵機の移動／エリア外判定／爆発／敵機表示／あたり判定／ループ初期化)

- 480 実行されないGOTO文
- 490~610 インターバル割り込みサブ

- 490 キーボードのとき、STICK関数による分岐
- 500 ジョイスティックのとき、STICK関数による分岐
- 510~580 自機の座標変更
- 590 自機の座標限界判定(エリア内の空間のカラーコードは1、エリア外の黒のカラーコードは0)
- 600~610 自機・照準の表示→スプライトアトリビュートテーブルのカラーコードのビット7はE0と呼ばれ、この値が1のとき、スプライトは左に32ドット移動される。本プログラムでは、照準がPUT SPRITE文で表示されるのは行60のみで、ここで

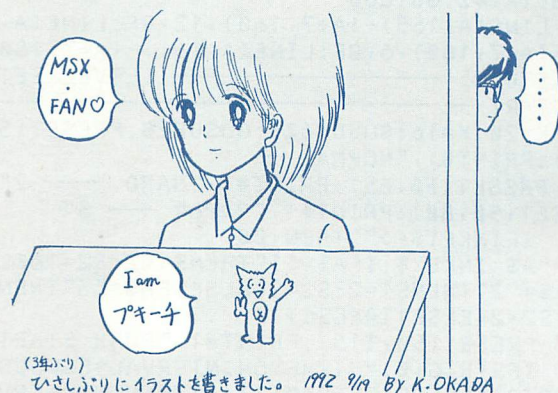
- X座標が-32になっているため、以後、E0は1のまま。したがって、スプライトアトリビュートテーブルのX座標から32を引いたものが真のX座標となる
- 620~640 トリガー割り込みサブ(射撃／命中判定／撃沈判定／射撃線消去)
- 650~660 撃たれたときの処理
- 670~680 ゲームオーバー
- 690~740 ゲームクリア
- 750 効果音サブ(離着陸時)
- 760 効果音サブ(戦闘中)
- 770~780 効果音データ
- 790~800 スプライトパターン定義サブ
- 810~890 スプライトパターンデータ

プログラマからひとこと

とても不思議

初めまして、ブキーチ・SOFTです。初投稿で初採用とても嬉しいのですが、いっしょに送った「ネコパレー」はどうしたのでしょうか？ こちらのほうが百倍はおもしろいはずなのに……。自分でいうのはなんですが今回採用されたこのゲームは自機はとろいし敵も空母しかないし、あまりおもしろくないと思うのですが……。とても不思議です。私はMSX・ファンを今年の8月号から買い始めました。ディスクが毎月付録なんてすごいですね(知っていたらもっと前から買っていたのに)。これからもゲームとか作って投稿しようと思いますのでよろしくお願いします。

ブキーチ・SOFT 広島・25歳



(3月19日)
ひさしぶりにイラストを書きました。1992/3/19 By K.OKADA

修正

星が滑走路と重なることがあるのを直した(行50)。

照準がエリア外となるとき、画面右端に照準の左端が表示されるのを直した(行60、600、

610)。

「マニア向け」で、はじめから自機を左端に置いておくのを直した(行250)。

自機も空母も右端にいたとき、空中砲発射によってゲームエリ

ア枠が消されるのを直した(行590——自機の右方限界座標の設定による)。

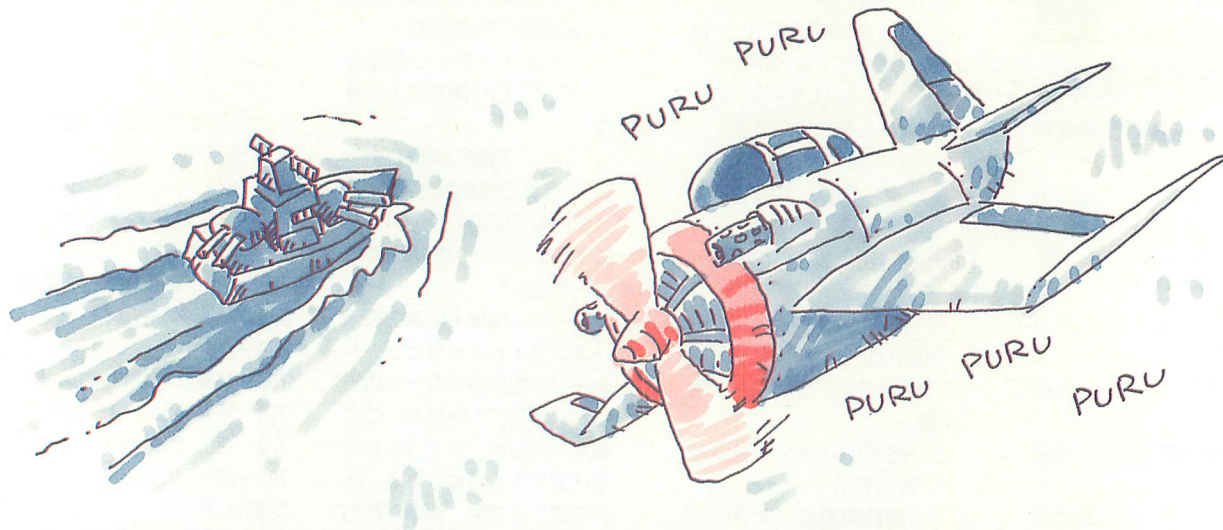
補足

注釈が多いのはとてもよいが、前の行の終わりに次行以降につ

いての注釈を書くのは混乱の元になる。

また、やたらに不要なGOTO文があるのも気になる。変数やプログラムの流れをもっと整理してほしい。

(ANTARES)



HORIZON.FDZ

```

10 COLOR15,0,1:SCREEN2,2,0:DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS#1:GOSUB800:GOSUB20:GOTO30
20 LINE(7,29)-(176,181),13,B:LINE(8,30)-(175,154),1,BF:RETURN
30 PRESET(30,10):PRINT#1,"OVER THE HORIZON":PRESET(190,170):PRINT#1,"SHIELD"
40 ONSTRIGGOSUB620,620:PLAY"T255V15"
50 FORI=7TO31:PUTSPRITEI,(RND(1)*150+8,RND(1)*110+29),4,5:NEXT
60 FORA=168TO8STEP-8:GOSUB70:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209),15,0:PUTSPRITE5,(-32,165),10,8:Y=142:GOTO80
70 LINE(A,155)-(A+7,160),12,BF:LINE(A,161)-(A+7,180),6,BF:LINE(A,161)-(A+7,180),1:RETURN:"(LEVEL SET)& START
80 K=20:X=16:GOSUB600:GOSUB20:PRESET(50,50):PRINT#1,"NORMAL — 1"
90 PRESET(50,65):PRINT#1,"HARD — 2":PRESET(50,80):PRINT#1,"マニア向け — 3"
100 IFINKEY$<>" "THEN100
110 AS=INKEY$:IFAS="1"THENS1=2:S2=16ELSEIFAS="2"THENS1=2:S2=24ELSEIFAS="3"THENS1=5:S2=24ELSE110ELSE110
120 PRESET(50,115):PRINT#1,"PUSH START"
130 IFSTRIG(0)=-1THENONINTERVAL=8GOSUB490:GOTO140ELSEIFSTRIG(1)=-1THENONINTERVAL=8GOSUB500:GOTO140ELSE130ELSE130
140 PLAY"O7G64":GOSUB20:GOSUB750:LINE(206,70)-(216,159),12,BF

```

```

150 FORA=168TO8STEP-8:LINE(A,155)-(A+7,166),1,BF:LINE(A,167)-(A+7,180),4,BF
160 X=X+SGN(76-X)*3:Y=Y+SGN(88-Y)*3:GOSUB600:FORB=0TO100:NEXT:NEXT:S=0:SI=60:GOTO200:"(TEKI BAKUHATU)
170 PUTSPRITE6,(0,209):IFS=4THENLINE(A+8,150)-(A0,B0),1
180 FORB=0TO4:FORI=1TO3:PUTSPRITEI,(RND(1)*20-10+A,RND(1)*20+140),6,4:PLAY"O2D64":NEXT:NEXT:FORI=1TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:IFS=5THEN700
190 " (HOSI MOVE & SYOKIHENSU SET)
200 GOSUB760:INTERVALON:STRIG(0)ON:STRIG(1)ON:FORB=0TO5:FORI=7TO31:A=VPEEK(&H1B01+I*4):A=A-8:IFA<8THENA=160
210 SOUND10,16:VPOKE&H1B01+I*4,A:NEXT:NEXT:GOSUB760:FORI=0TO200:SOUND10,16:NEXT
220 FORI=0TO2:PUTSPRITEI+1,(0,209),12,1:GOSUB420:NEXT:PUTSPRITE4,(7,150),14,2
230 K=0:A=4:S=S+1:IFS=4THENA0=9:B0=151:A1=10ELSEIFS=5THENA0=5:B0=150:A1=0:B1=0
240 " MAIN (FUNE MOVE)
250 SOUND10,16:IFA<XTHENA=A+6ELSEA=A-S1:IF A<0 THEN A=0
260 VPOKE&H1B11,A:ONSGOTO280,280,280,270,430:GOTO280
270 A1=A1+1:IFA1>10THENA1=0:PUTSPRITE6,(0,209):LINE(A0,B0)-(A+8,150),6:LINE(A0,B0)-(A+8,150),1:A0=RND(1)*100+30:B0=RND(1)*100+40:PLAY"O8A64D43":LINE(A+8,150)-(A0,B0),6:PUTSPRITE6,(A0-8,B0-8),6,3:LINE(A+8,150)-(A0,B0),1

```



```

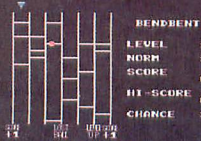
280 FORI=0TO2:GOTO290: '_____ (TEKI
TAMA MOVE) _____
290 A(I)=A(I)+C(I):B(I)=B(I)+D(I):IFPOINT
T(A(I)+8,B(I)+8)<1THENGOSUB320
300 PUTSPRITEI+1,(A(I),B(I)):IFABS(X-A(I))
<12ANDABS(Y-B(I))<12THENPUTSPRITEI+1,(
0,209):GOSUB660:GOSUB320:A(I)=A(I)-C(I):
B(I)=B(I)-D(I)
310 NEXT:GOTO250: '_____ (TEKI
TAMA HENSU SET) _____
320 ONSGOTO330,340,380,390,400
330 IFI>0THEN420ELSE370
340 B1=B1+1:IFB1<20THEN420ELSEB1=0:A(0)=
A:B(0)=150:A0=I:I=0:GOSUB410:I=A0
350 :A(1)=A:B(1)=150:C(1)=(-D(0)+C(0))/5
*3:D(1)=(C(0)+D(0))/5*3
360 A(2)=A:B(2)=150:C(2)=(D(0)+C(0))/5*3
D(2)=(-C(0)+D(0))/5*3:RETURN
370 A(I)=A:B(I)=150:GOTO410
380 B1=B1+1:IFB1>3THENB1=0:GOTO370ELSE42
0
390 B1=B1+1:IFB1>2THENB1=0:A(I)=A0-8:B(I)
=B0-8:GOTO410ELSE420
400 IFI=0THEN370ELSEA(I)=A0+A1:B(I)=B0+B
1
410 B=ABS(X-A(I))+ABS(Y-B(I))+1:C(I)=(X-
A(I))*S2/B:D(I)=(Y-B(I))*S2/B:PLAY"08B64
":RETURN
420 B(I)=209:C(I)=0:D(I)=0:RETURN: '_____
STAGES5 (HIKOUKI MOVE) _____
430 B=SGN(X-A0):A1=A1+B:A0=A0+A1+B:B=SGN
(Y-B0):B1=B1+B:B0=B0+B1+B
440 IFPOINT(A0+8,B0+8)<1THENPUTSPRITE3,(
A0-A1,B0-B1),10,4:A1=0:B1=2:A0=A:B0=150:
GOTO470
450 IFA1>0THENB=6ELSEB=7
460 PUTSPRITE3,(A0,B0),7,B:IFABS(X-A0)<1
2ANDABS(Y-B0)<12THENGOSUB660
470 FORI=0TO1:GOTO290
480 GOTO250 '_____ (MYS
ENTOUKI MOVE) _____
490 ONSTICK(0)GOTO510,520,530,540,550,56
0,570,580:GOTO590
500 ONSTICK(1)GOTO510,520,530,540,550,56
0,570,580:GOTO590
510 Y=Y-6:GOTO590
520 X=X+6:Y=Y-6:GOTO590
530 X=X+6:GOTO590
540 X=X+6:Y=Y+6:GOTO590
550 Y=Y+6:GOTO590
560 X=X-6:Y=Y+6:GOTO590
570 X=X-6:GOTO590
580 X=X-6:Y=Y-6:GOTO590
590 IFPOINT(X+8,Y+8)<>1 OR X>165 THENX=V
PEEK(&H1B01):Y=VPEEK(&H1B00)
600 PUTSPRITE0,(X,Y):XX=X+160-Y:IFXX>160
THENVPOKE&H1B15,0:RETURN
610 VPOKE&H1B15,XX+32:RETURN: '_____
(SHOT HANTEI) _____
620 IFTIME<18ORXX>165THENRETURNELSEINTER
VALOFF:X=VPEEK(&H1B01):LINE(X+12,Y+8)-(X
+8,165),6:PLAY"08C64":IFK=20THENSOUND10
,16:GOTO640
630 IFABS(A-XX)<18THENPLAY"07A64D64":K=K
+1:IFK>9THENK=20:GOSUB640:RETURN170

```

```

640 LINE(X+12,Y+8)-(XX+8,165),1:VPOKE&H1
B03,15:INTERVALON:TIME=0:RETURN
650 '_____ (MY DAMEGE & G
AME OVER) _____
660 PLAY"02D64":VPOKE&H1B03,6:SI=SI+10:I
FSI>150THENRETURN670ELSELINE(206,SI)-(21
6,SI+9),1,BF:VPOKE&H1B03,15:RETURN
670 INTERVALOFF:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:
PUTSPRITE0,(X,Y),6,4
680 PRESET(60,90):PRINT#1,"GAME OVER":FO
RI=0TO3000:NEXT:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,
209):NEXT:GOTO60
690 '_____ (GAME CLE
AR!) _____
700 INTERVALOFF:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:
FORI=0TO3000:NEXT:GOSUB750
710 FORA=168TO8STEP-8:GOSUB70:FORB=0TO3:
X=X+SGN(150-X)*2:Y=Y+SGN(142-Y)*2:GOSUB6
00:NEXT:NEXT:PLAY"08D32A20F2"
720 PRESET(30,60):PRINT#1,"YOU RETURNED
":PRESET(70,80):PRINT#1,"FATHERLAND..."
730 PRESET(30,100):PRINT#1,"YOU ARE GAME
OUT!"
740 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1THEN80ELSE
740: '_____ (SOUND) _____
750 RESTORE 770:FOR A=0 TO 13:READ B:SOU
ND A,B:NEXT:RETURN
760 RESTORE 780:FOR A=0 TO 13:READ B:SOU
ND A,B:NEXT:RETURN
770 DATA 0,0,0,0,191,9,22,138,5,5,16,90,
2,12
780 DATA 0,0,0,0,191,0,22,138,5,5,16,90,
1,12
790 '_____ (SPRITE
SET) _____
800 RESTORE810:FORX=0TO8:AS="":FORY=0TO3
1:READB$:AS=AS+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:S
PRITE$(X)=AS:NEXT:RETURN
810 DATA 00,80,E0,F8,FF,FF,F0,6F,5F,2E,0
D,06,03,01,00,00,00,00,20,52,8A,FA,3D,DD
,EA,F2,72,E0,F0,F0,00,00
820 DATA 00,00,07,0F,10,30,30,30,30,30,3
0,10,0F,07,00,00,00,00,E0,F0,08,0C,0C,0C
,0C,0C,0C,08,F0,E0,00,00
830 DATA 02,06,1C,16,13,16,7D,42,F6,90,7
F,FF,FF,FF,D5,7F,00,00,00,00,C0,24,DC,7E
,2B,91,FF,FB,FE,EC,58,F0
840 DATA 03,0C,13,2E,5F,5E,BF,AA,B5,BE,5
F,5E,2F,13,0C,03,C0,30,C8,F4,7A,FA,7D,AD
,55,FD,7A,FA,74,E8,10,E0
850 DATA A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A
5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A
,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A
860 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,01
870 DATA 80,C0,F0,B8,DF,FF,F0,6F,3F,0C,0
B,1C,3F,00,00,00,00,00,00,70,88,FC,3E,DF
,E8,F0,70,C0,00,00,00,00
880 DATA 00,00,00,0E,11,3F,7C,FB,17,0F,0
E,03,00,00,00,00,01,03,0F,1D,FB,FF,0F,F6
,FC,30,D0,38,FC,00,00,00
890 DATA E1,81,01,00,FD,00,01,01,01,01,0
1,01,81,81,81,F1,87,81,80,00,BF,BF,00,80
,80,80,80,80,81,81,81,8F

```

BENDBENT

ベンドベント

MSX MSX 2/2+ RAM32K by Toxsoft

▶遊び方は31ページ

変数の意味

スプライト座標

X……三角のカーソルのX座標

その他の変数

A, R……ワーク用

A\$, B\$……ゴールのキャラクタ設定用

BO……加算される変数

CH……チャンス

C\$……効果音演奏用

D\$……マシン語書きこみ用

EK……ボールが下に落ちた数

E\$……ESC+"Y"(エスケープシーケンスの位置指定用)

HS……ハイスコア

I, J……ループ用

KO……ボール出現カウンタ

K(n)……ゴールのイベント

0 : なにもなし

1~9 : スコアに数値を加算

10 : ロストボール

11 : レベルアップ

K\$(n)……ゴールの文字列

LV……レベル

NO……ノルマ

S……カーソル入力用

SC……スコア

T\$(n)……タイトル画面用データ

ユーザー定義関数

FNR(n)……0~n-1の整

プログラマから
ひとこと

利子付きでもどってきた

こんにちは、90年11月号の高橋さんの文章の9行目以降と同じく弱っているToxsoftです。ところで皆さん、せっかくMSXを持っているのなら、一度プログラムを作ってファンダムに送ってみましょう。投稿すると毎日郵便受けをのぞくのが楽しみになり、投稿ありがとうに名前が載ります。もしも選考会で残れば自分の作品の次点等もわかり、今後の励みにもなるでしょう。そして万が一採用されるようなことがあれば、癖になってしまうこと請け合いです。採用されると市販ソフトなみに4色カラーページで作品を紹介されて、表紙にも画面写真が載るかもしれません。自分の書いた文章とイラストが載り、友達にも自慢できます。また謝礼を現金でもらえ(たった1回の採用謝礼で、過去にMファンを貰うために貰ったお金が利子つきでもどって来た)、ちえ熱費やT1M費をもらえるかもしれません。そして何よりも全世界の人に自分の作品で遊んでもらえるのです。やっぱりファンダムは最高ですね。なおイラストは妹が描きました。

Toxsoft 三重・18歳

数の乱数を発生させる

プログラム解説

10~50 初期設定

10 REM文

20 文字列領域・ユーザー領域の確保/変数整数型宣言/配列宣言/ユーザー関数設定/画面初期化/メッセージ表示

30 タイトル画面データ、ゴール文字列データ設定

40 マシン語書きこみ/USR関数定義

50 マシン語書きこみ/USR関数定義/太文字処理

60~70 タイトル

60 REM文

70 タイトル表示/トリガー入力待ち

80~110 ゲーム初期化

80 REM文

90 効果音/乱数初期化/変数初期化

100 画面クリア/スコアなど表示

110 ゴールのデータ設定/ゴールの文字列表示

120~200 メインループ

120 REM文

130 ボール出現/ボール出現カウンタ初期化

140 ボール移動/ゴール判定開始

150 ゴール判定終了のとき

行180へ/ゴールしたボールがないか、ゴールしたところにイベントがないとき行150へ

160 ゴールしたところがスコア加算のイベントだったらスコア加算/効果音/スコアなど表示/行150へ

170 ゴールしたところがロストボールだったら行210へ/そうでなければノルマから1をひく/スコアなど表示/ノルマを達成していなければ行150へ/そうでなければ行250へ

180 カーソル入力/三角のカーソル移動/三角のカーソル表示

190 トリガー入力があったら橋、ボールの引きあげ処理

200 ボール出現カウンタのカウント/ボールを出現させるなら行130へ/行140へ

210~240 ロストボール

210 REM文

220 効果音/チャンスから1をひく/スコアなど表示/効果音終了待ち/チャンスが残っていれば行100へ

230 ボール消去/効果音/メッセージ表示/ハイスコアならばハイスコア更新/スコアなど表示

240 トリガー入力待ち/トリガー入力終了、効果音終了待ち/行60へ

250~270 レベルアップ

250 REM文

260 効果音/メッセージ表示/スコア加算/レベルに1を加える/ノルマ設定/行100へ

270 効果音終了待ち/ボール移動/行100へ

280~290 スコアなど表示

280 REM文

290 スコアなど表示/リタ

ーン

300~530 各種データ

300 REM文

310 タイトルデータ

320 ゴールデータ

330~530 マシン語データ

マシン語解説

D000~D00F (ワーク) スプライトデータ

D010~D08F (ワーク) パターンジェネレータテーブルデータ

D090~D09F USR USR(n)の引数nにより、以下の各処理に岐

ワーク: D0A0~D0A9

分岐先アドレスデータ

n=0: D0AA~D0DE

太文字処理/スプライト定義/パターンジェネレータテーブル設定

n=1: D0DF~D108

スプライト初期化/ワークエリア初期化

n=2: D109~D174

ボール移動

サブ: D175~D18B

VRAMアドレス計算用サブルーチン

n=3: D18C~D1B1

ボール表示

n=4: D1B2~D1E0

ボールのゴール判定

D1E1~D204 USR1

ボール出現

D205~D292 USR2

橋、ボール引きあげ

D400~D477 (ワーク)

ボールデータ(ボール1つあたり4バイト)

+0 X座標(0=非表示)

+1 Y座標

+2 移動方向(0=下、1=左、2=右)

+3 予備

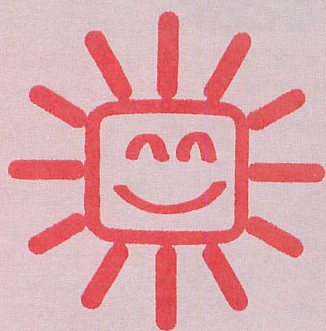
(おさだ)



MSX_{2/2+} VRAM64K by Oes

変数の意味

60



あしたは 晴れだ!

今月のテーマ

マシンゴノキモチハココニアル

おもしろそうなゲームのプログラムがマシン語で書かれていた。マシン語の打ちこみ方さえ知らないわたしはくやしかった。

このテーマでみんなからマシン語について意見を集めてみたら、「むずかしそう」、「手が届かない」などの悲観的なことを書いてある手紙がやっぱり多かった。わたしはマシン語はわからないのどうまいことはいえないが、なるべく暗くならないようにみんなからの手紙を紹介していくぞ。

そもそも、マシン語とはいったいどんなものか?

●マシンゴ……? 新種の果物とか? =長野県・中村高広(7歳)

それをいうならマンゴでんがな。と、わざわざツツコミまでいれてあげました。教えてやるぞ中村くん。マシン語というのはBASICよりもまじな語、マシナ語、マシン語……(ああ、石投げないで)。

まあ、マシン語がどんなものかは以前連載した「マシン語の気持ち」や、マシン語入門書の最初のほうのページを読んでもよいだ。

●マシン語ですか……。BASICもろくにわからんのにマシン語なんて夢のまた夢。でも、あの速さは魅力なので使えるようにはなりた。

＝徳島県・今治英樹(20歳)
BASICはほとんど知らないがマシン語はよく知っているという人物がかつてファンダム班にいた。今はテクノポリス編集部にいるにやん☆だ。なんで、マシン語をいきなり覚えることができたのかと聞いてみたら「BASICよりもかんたんだったから」という答えが返ってきた。どうしてかんたんだったのか、と聞いてみたら「うーん、なんとなく」という返事だった。それじゃわからないって。

●はつきりしてしまおう「新・マシン語の気持ち」は、それほど期待していません。ほう、マシン語ってこんなものなのか、ふーん、ぐらゐの感覚がつかめればいいと思っています。これは、やってみなければわからないことなんだけど、BASICだって人に教えるのはむずかしい。自分が何でも知ってい

ると、その分どれから説明したらいいのか迷う。記事を書くのも多分そんな感じなんじゃないかと思う。ファンダムスクラムで質問箱を見ていても、とてもそんなじや理解できないような答えばかりだ(すまん、だって本当なんだから仕方ないでしよ)。とにかくあのスペースでBGMの割りこみや、RPGのマップのスクロールを説明しろっていうほうが無理なんだから。第一、いっぱい方法があるから、ひとつ説明するより感覚をわかってもらうことのほうが大切な気がするし(スペース足りるしね)。そうなるとマシン語の気持ちだって「新」だろうが何だろうが、本格的というのは無理そう。

今は受験モードに入ったのでなかなかMSXに触れないが(Mファンは読む)、どこまで理解できるかやっぱり楽しみだ。あれ? 何か期待しているみたいで。変な文章。＝群馬県・みそねこ(17歳)

質問箱のあたりをずいぶんハッキリ書いてきてくれてありがとう。みそねこクンのいうとおり、BGMをどうやって鳴らすかも、マップをスクロールさせるものもいろいろな方法があり、すべてはプログラマの工夫しだいだ。

本格的なマシン語講座としてスタートした「新・マシン語の気持ち」はスペースも十分ある連載ものの記事だ。本当にマシン語を勉強したいと思う人にはピッタリのページだと思う。

●教室へMSXを持ちこみ、毎日のように授業等でMSXを活用している若きアマチュアプログラマ&ティーチャーの私。この夏休みにはさらに自分を磨こうと、マシン語の入門書と、うわさの『Simple ASM』そして『MSXベリッ君た一ぼ』を購入しました。マシン語をあまくみていたわけではありませんが、どうも理解ができず(そんなことBASICでもできる!! と思ってしまう)、結局、現在使っ

ているのは『ベリッ君』だけ。あと2つはほこりをかぶってます。そういった意味で、ファンダムに採用されるような方々が、10代にしてマシン語を使いこなしているという事実はちょっとショックだし、「生意気なノ!」と叫びたくなります。もう新しいことを吸収できない年齢なのか……。＝広島県・馬場経二(27歳)

うらやましいですわね、今の子供は。わたしは小、中学生のころパソコンをいじれる先生なんていなかったですよ。やっぱり、生徒が「先生、このBASICの意味を教えてください」なんて聞きにくるのでしょか。がんばってください馬場先生。

●マシン語は万国共通ですか? それとも機種によって違いますか? =大阪府・池田圭(21歳)

えー、これをにやん☆に聞いてみたところおなじCPU(MSXでいえばZ80、ターボRならR800を使っている)でしか共通性がない。しかし、ちがうパソコン(CPU)でも、ちよびつとは共通性はあるんだって。

●今、ポケコンでマシン語のプログラムを組もうと勉強中です。これはMSXとおなじZ80のCPUを使っているの、ポケコンでマシン語をマスターしたらMSXでもプログラムを作ってファンダムなんかに送れるようになります。＝鹿児島県・竹原綾一(16歳)

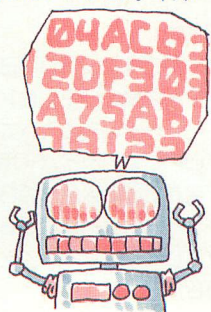
コルサコフはポケコンでBASICを勉強したといっていたよ。竹原くん、がんばってマスターしてね。マシン語をこれから学ぶ予定の人や、挫折してしまった人に対するアドバイスです。マシン語の各命令をマシン語の本の説明文を参考に、BASICの命令などに書き換えるといいと思います。そして、マシン語の入門書はわかりやすければMSX以外のものでもいいと思います。具体的にはPC88などの入門書ならそのまま流用で

きます。ハッキリいえばマシン語は、「数字の羅列」ですが、それより「命令の羅列を都合上数字の羅列にただけ」と思ったほうが学びやすいはずですよ。あと、モニタなどにたよらず、自分でどどんプログラミングすればよいと思います。それで私もマスターしたのだから……。＝埼玉県・九連宝燈(15歳)

「マシン語はむずかしいのでかなりの努力が必要」なんていうアドバイスより、実体験をもとにしたアドバイスのほうが、それだけで参考になるし、励みにもなるね。

BASICしか知らなくても、十分MSXを活用している読者は何人もいるだろう。しかしBASIC以上の実行速度や、BASICに用意されていない機能を求めたとき、それを解決できるのはマシン語しかないと思う。なにしろマシン語こそがMSX(コンピュータ)を100パーセント活用できるからね。

今、連載している「新・マシン語の気持ち」をよく読んでいればオールマシン語のバリバリのゲームが作れるかといえ、それは無理かもしれない。また、ファンダムにもオールマシン語のゲームなんて、ほとんど見ない。ただ、メインをBASICで作ってあって、BASICでできない部分をマシン語で作ってあるプログラムはよく見る。そのぐらゐのことがでるように教えてあげると、「新・マシン語の気持ち」の担当者が自信を持っていたよ。(ち)



緊張と弛緩のバランスがすぐじょうず
オリジナル
Deserter...
●なると 愛知・17歳

DESERTER.FMZ

```

00 '[Deserter...] Composed by NARUTO
20 :
30 :-----INITIALIZE
40 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR5000
50 DEFSTR(T:DEFINTU-Z:DIMA(99),B(99),C(
99),D(99),E(99),F(99),G(99),H(99)
60 SOUND6,B: SOUND7,49:POKE&HFA3C,40
70 :
80 :-----DRUMS(FM)
90 G="Y22,Y23,80Y38,5Y39,37Y40,1V15SB16
S16S16B16SB16SB8B16V12H16V15B16S16B16B16S
B64S80A15V13":G(H)G="Y24,200Y39,5V13B1H8H
8S16H:H16S1:16B:H16S16B16S18H16B:C16"
100 GZ="Y24,200Y39,5B:H16H16H16H16C16H16
H16H16B16H16H16H16H16S16H16S16S16S16"
110 G(1)="S:B16H16S1CB8H:H16S1B:H16S1CB8H:
6V15S48S48B24S24S24S24S24Y24,170Y39,05B
M24S8M24SBM24Y24,58SBM24SBM24SBM24Y24
120 G(2)="Y24,200Y39,5S:H16H16S1B:H16H16H
16C16H16S16B:H16S1B:H16H16H16H16B16H16H16H1
6H16H16H16"
130 G(3)="S:B16H16S1B:H16H16H16S1B:H16S1B:
H16H16H16V15B16S32S32S16S16S16B16S16S16
V13"
140 G(4)="B:H16H16H16H16H16S1C16H16H16B:H1
6C16B:H16H16H16H16S16H16H16H16H16"
150 G(5)="B:H16H16H16H16H16S1C16H16H16B:H1
6V15S32S32S16S16S16S16Y24,170Y39,05B16S
BM16Y24,50SBM16"
160 G(6)="B:C4C4C4C8B16B16B16C4B4C4S1:
32S132S16S16S16S16"
170 :
180 :-----DRUMS(PSG)

```

→ P108の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

```

190 H="S0L16M2000CCM500CM2000CCM8500CC8M2000CCM500CCM7000C8." : H(0)="M500C4M2000CC8M500CCM2000CCM500CCM500CCM2000CC8M500CC8M300CC"
200 HZ="M500CC2C4M2000C8CC"
210 H(1)="M2000CC8M500CCM2000CC8M500CCM2000CC204C84C08CC0CCCM1500CC0CCCL16"
220 H(2)="M1500CC4R16CC4"
230 H(3)="M1500CC8.CC8.M500CM2000C32C32CCM500CM2000CC"
240 H(4)="M500C4M2000C8.M500CC8CC8M2000C4"
250 H(5)="M500C4M2000C8.M500CM2000C32C32CCCM1500CC"
260 H(6)="M500C2.CCC2C4M2000C32C32CCC"
270 :
280 "-----BASS
290 "=(02L16G2.G>G8." : C="03V351"+I:D="014V14"+I+Q4"
300 C(0)="CR16CR16E-F8.<B-R16B-BG>F<G>G"
310 C(1)="-D-R4D-D-R4<B-F8"
320 C(2)="CCR4CCR8<G>FG<G>C8"
330 C(3)="CBR4BBR8B<F+BBF>E-"
340 C(4)="B-B-R8B-B-R8B-B-B->B-<B-F8"
350 C(5)="<GR16GB>FG<GGR16G>FG>FG<G8"
360 C(6)="A-R16A-B>E-<A-BA>-A-<A-GA>-GA-E-8"
370 C(7)="C1..053Y3,36Y4,+230G>GFG":D(7)="08C1..02043G>GFG"
380 C(8)="C8CB<C8CB<C><C<C><C><C><C"
390 C(9)="<CAACB-B-CGGCFAC2D"
400 C(10)="CC<C8GGCF8FG>FG<G>E-F"
410 C(11)="C8<C>-B><C8ACA-8CGCFE-"
420 C(12)="C8<C<B-><C>E-E-8<CE-F>F32&Y18,+24G3Y4,+24&F32&Y18,7Y34,+25&F16Y34,+9<G"
430 D(12)="C8<C<B><C>E-E-8<CE-F>F32&Y19,+24G3Y4,+24&F32&Y19,7Y35,+25&F16Y35,+9<G"
440 C(13)="FFC8G<B>F8GB<G>GFGCG"
450 C(14)=">FCCGCB<C><C><C><C<C8G"
460 C(15)="F8F>F8G>G8A->A-<A-B>-B<B-":FORZ=8T015:IFZ<>12THEN D(2)=C(2)
470 NEXT
480 J="B"><C<R16C4.C4>R16<CL32G&":C(16)=J+Y18,+230Y34,+22&G&Y18,+205&G&Y18,+180&G&Y18,+155&G&Y18,+130&G&Y34,+6":D(16)=J+Y19,+230Y35,+22&G&Y19,+205&G&Y19,+180&G&Y19,+155&G&Y19,+130&G&Y35,+6"
490 :
500 "-----MELODY
510 J="036Y1,0Y5,+240Y7,+205L32R2GB>DF<B>D":A="V15"+J+>FDFG8":B="V11R8"+J+V13>GB,V11"
520 J="L1605CDE-FG4FF+FF+G8":A(0)=J+>A-8":B(0)="R8"+J
530 J="GF+GBF8DBE-DC8D<B>":A(1)=J+>DG":B(1)=>A-8"+J
540 J="FR16E-DC8DBE-DC8<BG>":A(2)=J+>DF":B(2)=>DG"+J
550 J="E-8FE-DR16E-E0":A(3)=J+>2":B(3)=>DF+J+>4"
560 J="C<C8<C<B->>>C8<C<B-><C<B-AA-B":A(4)=J+>G8":B(4)=>DB">J
570 J="F+GF+GGF+GA-8.G32F+32G":A(5)=J+>4":B(5)=>G8"+J+>8"
580 J=">C8CB<B"><C<B-BA><CABA-><C":A(6)=J+>A-8":B(6)=>GB">J
590 J="GFE-FGCG<G>GD><G>G":A(7)=J+>D":B(7)=>A-8"+J
600 J="RB<D-8E-F8A-8.A-8B-B":A(8)=J+>A-8":B(8)=>D">J+

```

```

610 J="GA-GF+GA-GF+GCG8F+G":A(9)=J+"8E-
611 B(9)=J+"8E+B"
620 J="FBD8G+B'DGB8GFGA-":A(10)=J+"B-24A
-24G24-":B(10)=J+"GE-J"
630 J="F2Z?F":A(11)=J+"2":B(11)=J+"B-24A-2
4G24-+J+4,."
640 J="C<D-E-F8D-E-FA-B,B-8.>":A(12)=J+
"D-8":B(12)=J+"5F8V11"+J
650 J="C(GC?G<G?G<G132CDEGEFG?C?C?G?F":A
(13)=J+"EDC?G?":B(13)=J+"D-8+GBL
660 J="B'DGB8GB?D?G?B?G?B'DGBGL16?D?B?GB8D
":A(14)=J+"C?B":B(14)=J+"EDC?G?+J
670 J="B-2?>B-":A(15)=J+"2":B(15)=J+"C?B"
J+4,."
680 J="05305G2?G8FE-FE-":A(16)=J+"D8":B(
61)=J+"R8"+J
690 J="E-8<A->B8-E-DC<A-B->CDE-F":A(17)=J
+J"E-B":B(17)=J+"D8"+J
700 J="D8.DR8D8?G8B8?C8":A(18)=J+"D8":B(
18)=J+"E-8"+J
710 A(19)=J+"E-2.L32D?C?C?BA+AG+G":B(19)=J+"D
8-E-2.L32D?C?C?B"
720 J=">L16D?B?C?D?G?C?D?G8FE-8F":A(20)=J+
"D8":B(20)=J+"A+AG+G"+J
730 J="E-8A-R16E-DCDE-<A->FE-GF":A(21)=J+
+GA-":B(21)=J+"D8"+J
740 J="GBFE-8FE-D88GD8?B":A(22)=J+"G8":B(
22)=J+"GA-"+J
750 A(23)=J+"A-1":B(23)=J+"G8A-2,."
760 :
770 :-----BACKING & CHORD
780 E="00Q3L16V13":(0)=J+"07?C?GCR16C?>
C?C?F?G?C?G?F?G"
790 E(1)=J+"L16Q6V13FV9FV5FV1FV13Q3F4RF4"
800 E(2)=J+"RE4RE4"
810 E(3)=J+"RE-4RE-4"
820 E(4)=J+"L64Q0D82Y36,26Y20,197&D&Y20,20
0&D&Y20,2038D&Y20,2086D&Y20,207&D&D&32&Y
20,209&D&Y20,211&D&Y20,214&D&Y20,216&D&Y
20,219&D&D&32Y36,10"
830 E(5)=J+"00L16Q6V12D8.DR4.DR08D8."
840 E(6)=J+"E-8.E-8R4.E-R8E-FE"
850 F(0)=J+"Q6G?G?G6R16G?F?D?D?D?D?D?D?D?D
"
860 F(1)=J+"L16Q6V13D-V9D-V5D-V1D-V13Q3D-4
RD-4"
870 F(2)=J+"RC4RC4"
880 F(3)=J+"R?CBRRB4"
890 F(4)=J+"L64Q0B8-2&Y21,55Y37,25&B-&Y21,5
9&B-&Y21,63&B-&Y21,67&B-&Y21,71&B-&8&B-32
&Y21,74&B-&Y21,78&B-&Y21,81&B-&Y21,85&B-&
&Y21,89&B-&8&B-32Y37,9"
900 F(5)=J+"00L16Q6?V12B8.BR4.BR8B8."
910 F(6)=J+">C8.CR4.CR8C8C"
920 :
930 :-----shitsukoku "ORCHESTRA HIT"
940 J="B-B-B-B-B-B-4":I="V1406308"
950 AX="04"+J:BX="05"+J:CX="02"+J
960 EX="06"+J:FX="08"+J
970 GX="Y24,200Y39,5516516S16V13S1?C8V15B
16S8":HX="Y15000CCM3000C8M500CM3000C8"
980 AY="G8.G8.88G2":CY="G8.G8.88G8?G6R16?
?GFB,."
990 GY="SC8B16SC8B16SC16S16S2V13":HY="M3
000C8M500CM3000C8M500CM3000CCM9000C2"
1000 :
1010 :-----MUSIC PLAY
1020 T="T150":Y=1
1030 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1040 PLAY#2,A,B,C,D,E,E,G,H,Y=0

```

はフックを書き換えているので、オリジナルのまま聴いたときはリセットしてください。付録ディスク収録版は、安全措置を施しているので気にしなくてかまいません。

では、作者のコメントです。

63


```

1050 FORZ=8TOT7:PLAY#2,A(Z),B(Z),C(0),C(0)
    ),E(0),F(0),G(-Z+TANDY=1)),H(-Z+TANDY=
1)) :NEXT:IFY=0THENY=1:GOTO1050
1060 FORZ=8TOT11:PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z-7)
    C(Z-7),E(Z-7),F(Z-7),G(-Z+Z=1)),H(-Z-Z=
11)):NEXT
1070 FORZ=8TOT11:PLAY#2,A(Z+4),B(Z+4),C(Z
    -7),C(Z-7),E(Z-7),F(Z-7),G(-Z+Z=1)),H(-Z
    -Z=11)):NEXT
1080 FORZ=16TOT25:PLAY#2+A(Z),B(Z),C(ZMOD
    2+5),C(ZMOD2+5),E(ZMOD2+5),F(ZMOD2+5),G
    (-Z+Z=23)),H(-Z+Z=23)):NEXT
1090 PLAY#2,I,I,"","I,I:PLAY#2,"Y0,129
    Y1,1","Y2,6Y3,6","Y4,24X5,133","Y6,Y07,
    36":FORZ=0TO1:PLAY#2,AX,BX,CX,CX,E,F,X,G
    X,HX:NEXT:PLAY#2,AY,AY,CY,CY,AY,AY,GY,HY
1100 PLAY#2,Z,"",C(7),D(7),"",G(6),H(6)
    ):POKE#HFAS4,0:F0RZ=8TOT15:PLAY#2,"",
    ",C(Z),D(Z)","",G(-Z+Z=15)),H(-Z+Z=15)
    ):NEXT:PLAY#2,"",C(16),D(16),"",GZ
    ,HZ:POKE#HFAS4,0:GOTO1040

```

```

320 G2="L8M1500CM300CCC M3000CM300CCC M1
500CM300CCC M3000CM300CM4000CC24C24C24"
330 F3="BM6H8BMS8BMH8 BM6H8BMS8H8S BM8BM
8BMH8B8H BM8BM8BMH8S8H8"
340 G3="L4M300CM3000C M300CM3000C8C8 M30
0CM3000C M300CM3000C"
350 F5="H1BMS8 R1.R8 H1BMS8H1BMS8"
360 GS="M5000C1..M3000C8C8"
370 -----
380 A0="V15053 <B>ER8ED4.E-E4R8EG4R8G"
390 B0="V1505 R2 DR8DR8 R2 GR8GR8"
400 C0="<R4.BR8B4 BR4.BR8B4>"
410 D="EEDD8E-8":D0=D+D
420 E="ER8E<B> D<B>DE-":E0=E+E
430 -----
440 A1="E4.R8 DR8DR8 E2 D4.E-"
450 B1="R2 DR8DR8 R2R8DBE-"
460 D1=D+"EE GF+BE-8"
470 E1=E+"ER8E<B> GGF+E-"
480 -----
490 A2="ER8EE GGD-E ER4E GG>D<G"
500 B2="R2 R8GR8E- R8ER8E R8GR8G"
510 -----
520 A3="E2 D2 EE>E F+G>G<G"
530 B3="R8ER8E R8DR8D R8ER8E R8GR8G"
540 -----
550 A4="04 <B>ED<B>E<B>F+D> 053 <B>ED<B>
EED<A-"
560 B4="024 B1B1"
570 C4="<B2> E4E-4 <B2> EE-4."
580 D4="Q8 E2 Q7EE- Q8D2 Q7DE-"
590 E4="ER4.EEF+4 GR8GF+ GGF+4"
600 -----
610 A5="04 <B>ED<B>E<B>F+D> 053 D>D<D>D<
<B>B<B>B<"
620 C5="<B2> E4E-4 <B2> EF+G+E"
630 D5="Q8E2 Q7EE- Q8D2 Q7DE8E-8"
640 E5="ER4.EEF+4 GR8GF+ GF+EE-"
650 -----
660 A6="{V15A-V14A-V13A-V12A-V11A-V10A-V
9A-V8A-31 <V15GV14GV13GV12GV11GV10GV9GV8
G>1"
670 B6="053 A1 B1"
680 -----
690 A7="{V8VE9VEV10EV11EV12EV13EV14EV15E}
1 8E1"
700 B7="E1&E1"
710 -----
720 A8="03 R<B>E D B1"
730 B8="016V13<BB>E <GAA>D<A>DDGDGGF+E-"
740 -----
750 A9="A2 G2 F+4E4 D4.E-"
760 B9="{AA>E<A GG>D<G> F+F+EE DDF+E-"
770 -----
780 AA="E1.EE>E<E"
790 -----
800 AB="E-E4.D-D4.<E-E2..>"
810 BB="E-E4.D-D4.E-E2.."
820 -----
830 CS="<B R1.R8 B4>"
840 DS="E8 R1.R8 F+8E-8"
850 ES="E R1.R8 F+ E-"
860 -----
870 PLAY #2,A,T,BT,CT,DT,ET,FT,GT
880 PLAY #2,,"",E0,E0,"",E0,F1,""
890 PLAY #2,,"",E0,E0,"",E0,F1,""
900 PLAY #2,,"",E0,C0,D0,E0,F0,G0
910 PLAY #2,,"",E1,C0,D1,E1,F0,G0
920 PLAY #2,,"",E0,C0,D0,E0,F0,G0
930 PLAY #2,,"",E1,C0,D1,E1,F1,G1
940 FOR I=0 TO 1
950 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
960 PLAY #2,A1,B1,C0,D1,E1,F0,G0
970 PLAY #2,A2,B2,C0,D0,E0,F0,G0
980 PLAY #2,A3,B3,C0,D1,E1,F1,G1
990 PLAY #2,A4,B4,C4,D4,E4,F0,G0
1000 PLAY #2,A5,B4,C5,D5,E5,F0,G0
1010 PLAY #2,A6,B6,C4,D4,E4,F0,G0
1020 PLAY #2,A7,B7,C5,D5,E5,F1,G1
1030 NEXT
1040 PLAY #2,A6,"",C0,D0,E0,F0,G0
1050 PLAY #2,A7,"",C0,D1,E1,F2,G2
1060 PLAY #2,"",,"",C0,D0,E0,F3,G3
1070 PLAY #2,"",,"",C0,D1,E1,F3,G3
1080 PLAY #2,"",,"",C0,D0,E0,F3,G3
1090 PLAY #2,"",,"",CS,DS,ES,FS,GS
1100 PLAY #2,"",,"",C0,D0,E0,F3,G3
1110 PLAY #2,"",,"",C0,D1,E1,F3,G3

```

```

1120 PLAY #2,"",",",C0,D0,E0,F3,G3
1130 PLAY #2,"",",",C0,D1,E1,F3,G3
1140 PLAY #2,A8,B8,C0,D0,E0,F3,G3
1150 PLAY #2,A9,B9,C0,D1,E1,F3,G3
1160 PLAY #2,AA,BB,C0,D0,E0,F3,G3
1170 PLAY #2,AB,CB,C0,D1,E1,F3,G3
1180 PLAY #2,"",",",C0,D0,E0,F3,G3
1190 PLAY #2,"",",",C0,D1,E1,F3,G3
1200 GOTO 940

```

16分音符5つどりの洋式美

オリジナル

チェイス

●アローエクスプレス平野 北海道・19歳

たまにコンサート情報とかを見ると、一回も名前を聞いたことがないようなヘビメタの外タレが武道館でコンサートをやったりして、おなじ音楽といってもいろいろあるものです。とくにティーンエイジャーが「ギューン」というロックギターに夢中になるのは万国共通、ヘビメタとパンクはどこにいてもいる。さて、この作品は、後半の16分音符の5つどり(5つ単位でフレーズを作ること)が洋式美でカッコイイ。

CHASE.FMZ

```

00 CLEAR2000:_MUSIC(1,0,2,2,0)
20 DIM AX(15):FOR I=0 TO 15:READ AS:AX(I)
   =VAL("&H"+AS):NEXT I
30 _VOICE COPY(AX,&D3):_VOICE(&D3)
40 DATA 0,0,0,0,0,0,0C00,000,0,0,0,0330,1FFB,
   0,0,0030,00FF,0,0
50 TS="T150":PLAY#2,TS,TS,TS,TS,TS:SOUND
6,1: SOUND7,449
60 PLAY#2,"V11050d35","V14050d23Q5","V1502
063Q7","V15","S10M500"
70 POKE&HFA2C,15:POKE&HFA4C,35:POKE&HFA6
C,40
80
90
100 C0$="L16CC">C<B-8B>C<B>C<GCE-CF8CC>>C<C
B-8B>C<B>C<GCE-CG8"
110 DZ$="BH8.BH16MSB.BH16BH8.BH16MSBMS16
BH167:D0$=DZ$>DZ$:EZ$="S10M80016CBR16CM
3000CB.CM800CCBR16CM3000CB8CM00C":E0$=EZ$
+EZ$
120 C1$="L16FF">F<F>F-8FA-8<F>F<G-B>F>C<B<F
>>F<F>F-8FA-8<F>F<G-B>F<B-8">
130 D1$=DZ$+>BH8.BH16MSB.BH16BH8.BH16MS1
6MS16MSB7:C1$=EZ$+>S10M80016CBR16CM3000
CB.CM800CCBR16CM3000CCB"
140 A1$="L16R1R2.RC<C>":A2$="L16E-2D2C2.<
C8>G-B->":BZ$="L16C">R<C<C>>C<C>>C<C>>C<C>>
C<C":BZ$=BZ$+BZ$
150 A3$="L16CB8RB2.R2.RC<D>":A4$="L16CB8B
R2.R2<GA-B>>CDE-FG"
160 A5$="L16A-2G2F2.8F8CE-":A6$="L16FB8B
R2.R2.RC<D>:BX$="L16F">F<FF>F<FF>F<FF>F<F
F>F<F":B5$=BX$+BX$
170 A7$="L16F8CE-R8G8E-FR8A-8FGR8B-8FA->
R8CB8C8B->E-8D<B-":B7$="L16CC6C8B->R8CC<C
B->R8FCE-R8FCE-R8G8E-FA-A-B<-B->"
180 D7$="B8MS8RB8BMS8RB8MS8RB8BMS8RB8BMS8
RB8BMS8B8MS16M16":E7$="S10M80016CCM30
00CB8R8M800CCM3000CB8R8M800CCM3000CB8R8M800
CCM3000CB8R8M800CCM3000CB8M800CCM3000CC"
190 A8$="L16">CDE-8&E-2.DE-F8&F2.":A9$="E
-CR&R<R2.R1"

```

ブレイクを効かせたナイスな配慮

オリジナル

Mystic Dance

●福井英晃 大阪・20歳

タイトな8ビートが気持ちいいオリジナル曲。いまさらながらYMOの足跡がいろいろなところに記されているのに驚く。作った福井くん自身がYMOを意識しているかどうかはともかく、シンセを使ったポップスにはYMOが開発した手法が常識になっています。この曲では、ブレイク(すべての音が止まるころ)が効いていて、一瞬ハッとしたところでふたたび続きのリズムが入ってきて盛り上がる。これはナイスな配慮ですな。

XV65.FMZ

```

100  r      Mystic Dance  r
110  'L BY HIDEAKI FUKUI J
120
130  _MUSIC(1,0,2,1,1,1,1):CLEAR 6000
140  SOUND 7,49: SOUND 6,2: DEFSTR A-G
150  POKE &HFA3C,12:POKE &HFA4C,20
160  POKE &HFA5C,14:POKE &HFA6C,24
170  -----
180  AT="T164 08 V15 L8 053 06 "
190  BT="T164 08 V15 L8 05 05 "
200  CT="T164 08 V14 L8 014 02 "
210  DT="T164 07 V13 L4 024 05 "
220  ET="T164 08 V15 L8 012 03 "
230  FT="T164 0A3V15 Y22,90 Y24,130"
240  GT="T164 S0 "
250  -----
260  FI="MB4MB8MB8 MB4MB8MB8 MB8MB8BMB4 MB
270  4MB4"
280  F0="H:BM8H8H8:CBMS8HS8 BM8H8H8CBMS8HS8
290  H:BM8H8H8:CBMS8HS8 BM8H8S8CH:BM8H8S8
300  G0="L8M2000C4M300CC M20000C4M300CC M2
310  000C4M300CC CM3000CM3000CM3000C"
320  F1="H:BM8H8H8:CBMS8HS8 BM8H8H8CBMS8HS8
330  H:BM8H8H8:CBMS8HS8 BM8H8S8CH:BM8H8S8
340  16S16"
350  G1="L8M2000C4M300CC M20000C4M300CC M2
360  000C4M300CC CM3000CM3000CM3000C16C16"
370  F2="BM8H8H8H8H8 BM8H8H8H8H8 BM8H8H8H8
380  H8 BM8H8H8BMS8BMSH24BMSH24BMSH24"

```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■Deserter...

なると「7月号のBGMがアンケート
で1位だなんて意外で大感激☆ みんな、ありがとう♡ ところで僕の曲の感想などを、〒441-02愛知県豊川市御油町新丁82-5までお寄せください。

必ずお返事します。ミンキーモモまたはセーラームーンにハマってる人も大歓迎♡(笑)。文通もOKです。

■Mystic Dance

福井英晃「この曲のポイントは、『沈黙』
でしょう。意味がわからない人は曲を

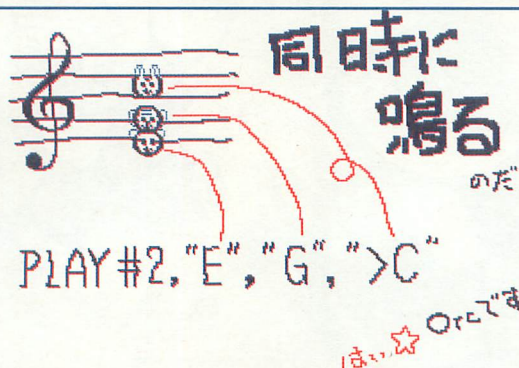
聞いて理解してください。一曲の感想をID-6854541(リンクス)に送ってくれと作者はうれしい。また、BUCK-TICK、ソフトバレエ、LUNA-SEAが好きな方もきがるにメールしてください。～永島潔は妖怪人間ダノ

2-

■チェイス

アローエクスプレス平野「どうやら私の作品は、真面目に作るよりも軽い気持ちで作ったほうが採用されるようです。これからも深く考えないで作ろう

チャンネルと和音の演奏



```
10 CALL MUSIC
20 T$="T15004L1V15":PLAY#2,T$,T$,T$
30 PLAY#2,"E","G",">C"
40 PLAY#2,"D","G","<B"
50 PLAY#2,"E&E","G&G",">C&C"
```

最初に、問題です。左下のリストの行30では、どんなふうに音が鳴るでしょう。

- ①ミ、ソ、高いドの順に鳴る
- ②最後の高いドだけが鳴る
- ③ミ、ソ、高いドの3音で構成された和音が鳴る

今回のテーマからして、答えはおのずから明らか③ですが、①だと思って半生を過ごしてきた人って意外に多いんです。むかしMファン編集部でアンケートをとったら、半数近くが①と答えました。だから、まちがえてもちっとも恥ではありません。ただ、②だと思った人はちよっと悩みすぎです。

PLAY文の横にカンマで区切って並べられたMMLはぜんぶ

同時に演奏され、その1つ1つの音の通り道をチャンネルといいます。例は、3チャンネルですが、MSX-MUSICは9チャンネルまで鳴らせます。

カンのいい人は、じゃあ、行
30〜50は、「PLAY # 2, "E
DE&E", "GGG&G", ">
CC&C"」というふう
にまとめられる、ということに
気づいたでしょう。そのとおり
です。このリストは、事態を見
えやすくするためにわざと1音
ずつに区切りましたが、たいて
いは、何音かまとめてならべ
ています。

行20でやっていることとか、行50の「&」とか、前回は触れなかったことが出ていますが、自主研究課題とします。今回、伝えたかったのは、たったこれだけのことです。つまらなかったらごめんなさい。(コ)

200 A="L20G<G#>C#D#G<G>D#DFL24D#<GB>+D#F
C">C#F+DGA22":AA=A+"201401G#1":BA="R1
6"+A+Z4.01401C#1

210 P="&Y18,26&A&Y18,46&A
220 Q="&Y18,58&B&Y18,78&B
230 R="&Y18,82&C&Y18,102&C
240 S="&Y18,120&D&Y18,138&D
250 C1="V1405L24F4"+P+P+P+"B4"+Q+Q+Q+">C
4"+R+R+R+"D4"+S+S+S

260 C2="<A4">P+P+P+"B4"+Q+Q+Q+Q+"&Y18,58
B>L16CR16+CR16+CR16+CR16CR16C
270 C4="<L16A4">P+P+P+"B4"+Q+Q+Q+">C4"+R+R+R
D2">S+S+S+S+S+S

C8="A. .G&G16B-":C5="V1305L4"+C+C:C6=C
+L16AR16GAR16GAR16GAR16AR16A

290 C="B. .B-8B-16>C<":C7="L"+C+C:C8=C4"
L16B&Y18,68&B&Y18,6&B&B&Y18,64&B&Y18,62&B&Y
18,6&B&B&Y18,58&B&Y18,5&B&B&Y18,54&B&B&Y18,
52&B&Y18,5&B&B&Y18,4&B&B&Y18,4&B&B&Y18,44&B

300 C="<C2+C#":C9=">L4">C+C:C=C4="L16C
B+C8<A>L2B<C#>C<G>C<L24F#>C<EA>DGL32
>C#B>+D#TV1501A2

310 P="&Y19,192&F&Y19,212&F
320 Q="&Y19,8&G&Y19,12&G
330 R="&Y19,8&G&Y19,28&G#
340 S="&Y19,40&B&Y19,68&B
350 D1="V1405L24F4"+P+P+P+"G4"+Q+Q+Q+"G#
4"+R+R+R+"B-4">S+S+S

360 D2="F4"+P+P+P+"G4"+Q+Q+Q+Q+"&Y19,8&G
L16G&R16F#G&R16F#G&R16F#G&R16G#R16G#
370 D4="L16G4">P+P+P+"G4"+Q+Q+Q+"G#4"+R+R+R+"B
-2">S+S+S+S+S+S

D8="F. .D#&D#16F#":D5="V1305L4"+D+D:D6
=D+"L16FR16D#FR16D#FR16D#FR16FR16F

390 D="G. .F&F16G#":D7="L"+D+D:D8=D+<C<L16
G&Y19,25&G&Y19,252&G&Y19,258&G&Y19,24&G
G&Y19,246&G&Y19,244&G&Y19,242&G&Y19,240&G
G&Y19,238&G&Y19,236&G&Y19,234&G&Y19,232&G
G&Y19,230&G

400 D="<G2F#B-":D9=">L">D+D+D:DA=D+"L16G#8
F#G#BFL20G#EG#D#G#L24DG#C#F#>EL32A>DG>C
TV1501D2

410 E0=V+"V1405L24
420 P="&Y20,82&C&Y20,102&C
430 Q="&Y20,120&D&Y20,140&D
440 R="&Y20,148&D&Y20,164&D#
450 S="&Y20,192&F&Y20,212&F
460 E1="C4">P+P+P+"D4"+Q+Q+Q+"D#4"+R+R+R
+"F4">S+S+S+S

[illegible][illegible]

みそねこ「まさかこんな形で再掲載されるとは思いもしなかった。ここまでしてもらうと、なんかこっちが悪いことをしたような気がしたりします。電話では緊張してうまくしゃべれなかったけど、常連になるとさんでも付録ディ

スクBGMの制限に悩むのかとおもいました。制限が減ることを期待します」
■BGM:タコ&イカ SUPER
 みそねこ「3つも採用されて、コメントを描くの1時間近くたってしまったみそねこです。ちょうどタコ&イカ3

にハマってたので、こんな曲ができました。難解じゃないし転調しても無限ループなのはGOOD！ MファンとMマガの違いは投稿族の勢力のような気がします。

最後に10月号の人気ベスト3です。

3位は皇国男児「日本陸軍」、2位はニジンスキー平野「ドルアーガの塔」、そして1位は大家のケンちゃん「砂漠のサファイア」(BGM)でした。

このところ、いい曲をBGMにできて大ラッキー。(Orca)

BASIC DRAW

DRAW文13連発



BASIC自身も言語だが、そのなかにまた小さな双子の言語がある。1つが音楽用のMML、もう1つが今回のテーマ、グラフィック用のGMLだ。

グラフィック命令「DRAW」は、こんなに便利でおもしろいの、というわけかそのわりに使われることが少ない。もちろん、目端のきいた投稿プログラマのなかには、DRAW文を効果的にさりげなく使っていたり、ウルトラC的な使い方をしてみせたりしている人が少なく

ない。しかし、一般に見渡してみると、どうもDRAW文は敬遠される傾向にあるようだ。

なぜか。それは、DRAW文を使うために、もう1つだけ言語を覚えなくてはならないからだろうと思う。その言語とは、DRAW文のあとに続くデータを記述するための言語で、

G M L (Graphic Macro Language) という。

音楽のMML (Music Macro Language) と名が似ているが、その中身も使われ方 (MMLのほうはPLAY文のデータを記述する) もよく似ている。しかし、GMLのほうがずっとかんたんで覚えやすい。MMLをあ

やつするには、多少の楽典の知識や拍数、和音の処理など立体的な苦労がともなうが、GMLのほうはだれだって2歳のころからやっている線がきがメインテーマなので、どうやってもむずかしくなりようがない。

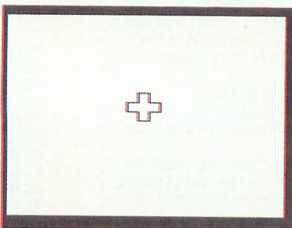
ただ、方眼紙のマス数を数える根拠は必要かもしれない。

1 上下左右

じっさいのDRAW文のサンプルを提示しながら、GMLのポイントを解説していこう。1発目は、もっともわかりやすい上下左右に線を引くコマンドである。

GMLではコマンドがアルファベット1字を基本にできている。こういう場合にありがたいが、GMLでは原則として機能を表す英単語の頭1字をとってコマンドとしている。たとえば、上はUPだからU、下はDOWNでD、左右はもちろんLとR。このコマンド

に線の長さを指定する数値をくっつけば十字のGMLはリスト1の行1000のようにになる。行100、110のDRAW文は項目4、項目5、項目8と関連する設定だ。



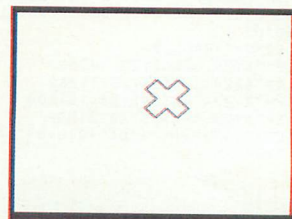
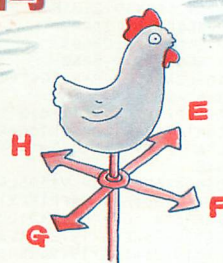
① 右行って、下行って、右行って……

●リスト1

```
100 COLOR 4,15,0:SCREEN 5,0:DRAW "S4A0"  
110 DRAW "BM120,80"  
120 READ A$:DRAW A$  
130 GOTO 130  
1000 DATA R10D10R10D10L10D10L10U10L10U10  
R10U10
```

2 斜め4方向

「原則」をいったすぐあとで気が引けるが、斜め4方向に線を引くためのコマンドは例外的に頭文字になっていない。「右上」とか「左下」をアルファベット1字で表す適切な方法がなかったのだろう。斜めの4方向を表すGMLコマンドは、右上から左上までぐるっと時計回りにE、F、G、Hとなっていて、リスト1のプログラムの行1000をリスト2のものに置き換えれば、斜めの十字が描かれる。どうせ続きのアルファベットにするのならA~Dにすればよさそうなものだが、その4つはほかの主要コマンドが予約済みでEからしか残っていなかったのである。



② ドットが正方形でないのでもっと歪む

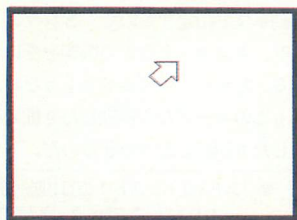
●リスト2(+リスト1の行100~130)

```
1000 DATA E10F10E10F10G10F10G10H10G10H10E10H10
```


3 かかすの"B"

線をかく機能しかなければ、ひと筆書きの絵しかかけない。だから、線をかかない機能も必要だ。そのためのコマンドが、おそらくBlind(隠れた)からきたBだ。

Bが、ほかのコマンドの頭にくっつくと、線をかく仮想的なペン先(Last access Pointの略で、LPと呼ぶ)だけ移動して線を表示しなくなる。写真の矢印には、最初と最後にシッポがあるのだがBコマンドで見えなくなっている。



◎おしりに見えないシッポがある

●リスト3(+リスト1の行100~130)

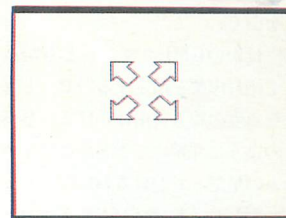
```
1000 DATA BE10F5E10F5U20L20F5G10F5BG10
```

4 回転する"A"

Angleから来たと思われるAコマンドは、以降の図形全体を90度単位で回転して表示する(パラメータ0~3で反時計回りに指定)。

リスト1+リスト4は前項の矢印をA0(初期)~A3でかく。

このAコマンドは一度指定するとプログラムを消しても効果は消えない。だから、リスト1の行10末尾のような配慮が必要なのだ。



◎シッポを持ってぐるんと振り回した感じ

●リスト4(+リスト1の行100~130)

```
121 DRAW "A1":DRAW A$
```

```
122 DRAW "A2":DRAW A$
```

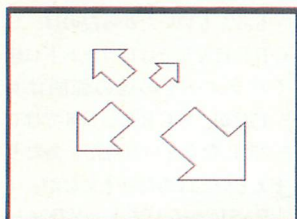
```
123 DRAW "A3":DRAW A$
```

```
1000 DATA BE10F5E10F5U20L20F5G10F5BG10
```

5 大きくなる"S"

GMLのマス目の単位は初期状態では1マス1ドットだが、Sコマンド(Scale)はそれを4分の1ドット単位で変更できる。項目4の図形を、1マス1ドット(初期値S4)、1.5ドット(S6)、2ドット(S8)、3ドット(S12)で表示してみた。

Sコマンドも効果があとに残るという性質はAコマンドと同様だ。



◎左上の矢印は誤差でおしりが切れている

●リスト5(+リスト1の行100~130)

```
121 DRAW "A1S6":DRAW A$
```

```
122 DRAW "A2S8":DRAW A$
```

```
123 DRAW "A3S12":DRAW A$
```

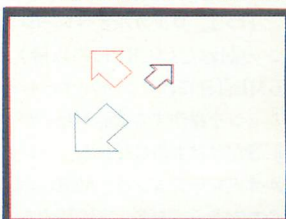
```
1000 DATA BE10F5E10F5U20L20F5G10F5BG10
```

6 色はやっぱり"C"

GMLはそのときの描画色(COLOR文の第1パラメータやグラフィック命令で指定された色)で線をかくが、GMLのなかで色を切り換えることもできる。それがCコマンド(Color)だ。続くパラメータはカラーコード指定だ。

ところで、ほかのグラフィック命令で指定された色はDRAW文に影響するが、このCコマンドで

指定した色はDRAW文でかく線にのみ効果を持つという点に注意。



◎4つとも色を変えてみた

●リスト6(+リスト1の行100~130)

```
121 DRAW "A1S6C9":DRAW A$
```

```
122 DRAW "A2S8C7":DRAW A$
```

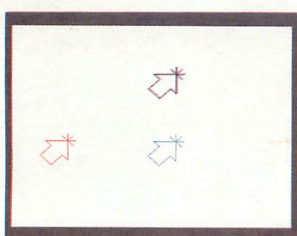
```
123 DRAW "A3S12C10":DRAW A$
```

```
1000 DATA BE10F5E10F5U20L20F5G10F5BG10
```

7 放射する"N"

線をかくコマンドはすべてLPと呼ばれる仮想的なペン先を移動しながら線をかくのだが、Nコマンド(たぶんNot)はこれに続く描画コマンドにかぎり線をかいてもLPを移動させない働きがある。

たとえばリスト7のように「NH5~」などを挿入すると、矢印の頭に毛をはやすことができる。



◎15文字の追加で頭に毛が5本

●リスト7(+リスト1の行100~130)

```
121 DRAW "A1S6C9":DRAW A$
```

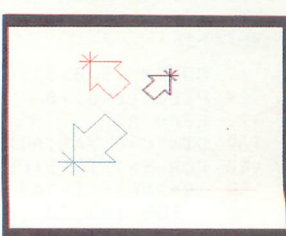
```
122 DRAW "A2S8C7":DRAW A$
```

```
123 DRAW "A3S12C10":DRAW A$
```

```
1000 DATA BE10F5E10F5U20 NH5NU7NE5NR7NF5 L20F5G10F5
```

8 位置指定の"BM"

リスト1の行110は、かきはじめる点を指定するためのものだ。使われているコマンドはすでに触れたBと次項のMの組み合わせだが、あまりによく使う組み合わせなので「BM」としてセットで覚えておいたほうがいい。このセットに続いて、座標を「X座標」<Y座標>で指定する。



◎BMで好きなところに表示

●リスト8(+リスト1の行100~130)

```
121 DRAW "BM20,150C9":DRAW A$
```

```
122 DRAW "BM120,150C7":DRAW A$
```

```
123 DRAW "BM220,150C10":DRAW A$
```

```
1000 DATA BE10F5E10F5U20 NH5NU7NE5NR7NF5 L20F5G10F5BG10
```


9 座標指定の“M”

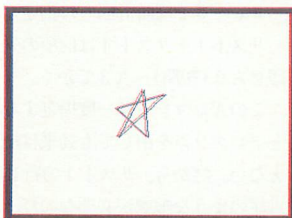
Mコマンドは、LPから、Mコマンドに続いて指定する座標まで線を引く。

ほかのGMLコマンドとちがって絶対座標を指定するので、どんな角度の線も自由にかける。写真のように非常にきょうなフォルムの星だってかけるわけだ。

ただし、SコマンドとAコマンドの影響を受けない。GMLのなかにいるLINE文といった感じのコ

マンドだ。

実際には、「BM」のセットで使われることのほうが多いようだ。



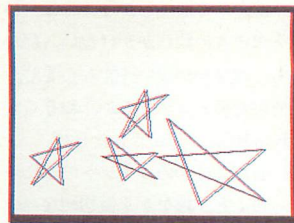
④方眼紙に書いてデータをとった

●リスト9(+リスト1の行100~130)

```
1000 DATA "M124,130 M95,100 M140,85 M97,130 M120,80"
```

10 コウモリの的“M士”

座標指定部分の先頭に+カーをかくと、Mコマンドは相対指定モードになる。これはきわめて重要だ。相対指定モードの場合は、移動単位で指定するので、Sコマンド、Aコマンドなどの影響を受ける。だから、前項のきょうな星もこのモードなら移動したり拡大したり回転したりできるのだ。



④いいかげんな星のバリエーション

●リスト10(+リスト1の行100~130)

```
121 DRAW "BM40,130":DRAW AS$
122 DRAW "BM80,150A1":DRAW AS$
123 DRAW "BM130,150A1S8":DRAW AS$
1000 DATA "M+4,50 M-29,-30 M+45,-15 M-43,45 M+23,-50"
```

11 応用1：花

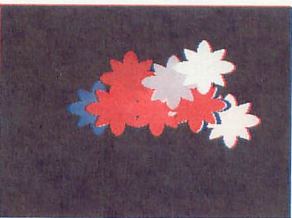
リスト11には、まだ触れてないGMLの特徴に関わる行がある。

1つは、ロジカルオペレーションの問題だ(SCREEN5以降)。GML自身にはロジカルオペレーションを操作する機能がないが、影響だけはもろに受ける。ロジカルオペレーションは、最後に指定されたモードをずっと維持するので、行110のように初期化するといい(指定省略はPSET)。

もう1つは、GMLの複合化だ。行1000のデータは、花の4分の1をかくGMLで、それをAS\$として読みこむ。D\$はそのAS\$の複合で、回転してくりかえす。行130の「XA\$」はAS\$に入ったGMLを実行するという意味だ(71ペー

ジの表参照)。これは、複雑な、しかしパターンのある図形をかくときに威力を発揮する。

もう1つ、GML中で数値変数が使える。たとえば、D\$中の「C=C;」、また行180の「B M+=X;」、=Y;」。これも71ページの表で確認してほしい。プログラム中でダイナミックな使い方をする場合には欠かせない機能だ。



④15色の花が次々に表示されていく

●リスト11

```
100 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DRAW "S4A0"
110 PSET (0,0),0
120 READ AS$
130 D$="C=C;XA$;A1XA$;A2XA$;A3XA$;A0"
140 FOR I=1 TO 5:CLS:DRAW "BM120,110"
150 R=RND(-(I+100))
160 FOR J=0 TO 10
170 X=10-RND(1)*20
175 Y=10-RND(1)*20:C=5+J
180 DRAW "S16BM+=X; ,Y;S4"
190 DRAW D$:PAINT STEP(0,0),C,C
200 NEXT
210 TIME=0:FOR W=0 TO 60:W=TIME:NEXT
220 NEXT
230 GOTO 140
1000 DATA BU28R2F3DFD2FD5RE2R2ER2ER4D3G1D2G1D2G2D1R5F1R2F1R1F3D3BL28
```

12 応用2：カラフル

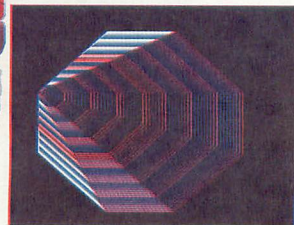
リスト12には、リスト11に比べて語るべきポイントが少ない。

もっともいいかったのは、SCREEN5ではCコマンドに続くパラメータの値の範囲は0~15だが、SCREEN8では0~255になるという点だ。あたりまえといえあたりまえだが。

BASICから見ると、YJKモードのSCREEN10~12もSCREEN8とおなじなので、DRAW文でも、SCREEN8の256色やYJKの色

そこで、YJK用のサンプルを提示できればいいのだが、諸般の事情でSCREEN8の256色サンプルだけを掲載する。

リスト12は、DATA文中においてあるGMLのなかに「=S;」や「=C;」という、行140の変数S、Cの更新とリンクする部分が組みこまれているという点以外、とくに注釈する部分はない。実行すると、カラフルな八角形をえんえんと塗りなおしはじめる。Sコマンド、Cコマンドを使えばちょっとしたGMLアニメができるというサンプルでもある。ほかにもアニメの可能性は考えられる。



④色は内側から変化していく

●リスト12

```
100 COLOR 15,0,0:SCREEN 8,0:DRAW "S4A0"
110 PSET (0,0),0:F=1
120 DRAW "BM20,80"
130 READ AS$
140 S=S+1:C=C+F:IF S>255 THEN S=1:F=-F
150 DRAW AS$
160 GOTO 140
1000 DATA S=S;C=C;ERFDGLHU
```


左側をかく
いてから右側をかく

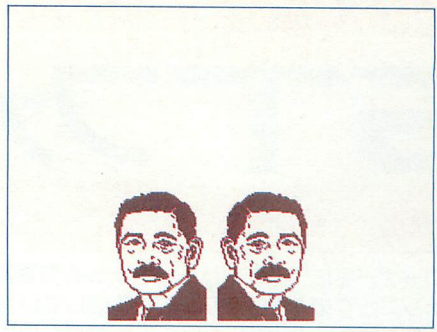
13 応用3：2人の漱石

AVフォーラムの『千円札』(おめあて作/1990年5月号にはじめて掲載され、1991年10月情報号で再掲)の夏目漱石GMLは、ぼくの
 知るかぎり、GMLの最高傑作だと思う。この
 夏目漱石のGML部分をかりて、ちょっとした
 文字列操作をやってみた。

行1000から1020が夏目漱石をかくGMLデ
 ータだ。このGML中のLをR、RをL、斜め

のEFGHをそれぞれ左右反対のものに置き
 換えてみると夏目漱石が左右反対になる。行
 160でGMLから1字ずつ取り出し、行170で
 置き換えるべき文字かどうかをチェック、行
 180で置き換える処理をやっている。

GMLは、基本的に文字列なので、文字列操
 作のテクニックをそのまま適用して、さまざ
 まなバリエーションで遊べるのだ。



●リスト13

```

100 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DIM A$(2)
110 COLOR 15,4,4:SCREEN5:COLOR=(15,2,0,4):COLOR=(4,7,7,7):DRAW "S4A0"
120 DRAW "BM100,130"
130 FOR I=0 TO 2
140 READ A$:DRAW A$:L=LEN(A$)
150 FOR J=1 TO L
160 CH$=MID$(A$,J,1)
170 CH=INSTR("RLEFGH",CH$)
180 IF CH THEN MID$(A$,J,1)=MID$("LRHGF",CH,1)
190 NEXT J:A$(I)=A$
200 NEXT I
210 X=90:Y=195:PAINT(X,125):PAINT(X,170):PAINT(75,Y):PAINT(110,Y)
220 DRAW "BM150,130"
230 FOR I=0 TO 2:DRAW A$(I):NEXT I
240 X=160:Y=195:PAINT(X,125):PAINT(X,170):PAINT(175,Y):PAINT(140,Y)
250 GOTO 250
  
```

```

1000 DATA L4HL3GLHL7GL5GL2GD6GDGD4GD6GD4GD
D2U13HU3EU2EU2EU3EU2REUER3E2R3EURFRERER1
0FRFRF5R2F2DFDF2D2FD6GDFD3GFRFGLGLR2DRFD
U3NLNUFD4GD3GD3GD3G2DL2H2EUBU2UR2URU3RU
4LULDGLD4GD4U4EU3RE2DFLD3LDBD13R2DFDFD
5D22L27UEHG2DL8U2EUEUH3UD6
1010 DATA GD3BU11NG2U2HU3GLG2LGLGLGL2GLG
L2GLD8R16U2EU5BR6FER8ERE3UEUE3UEUE3UE4UH
U5HD7LG5LGL2UHUDFDFGHDLFLDL2DNL3GNF2L8GR
D2DFDFD2BU8L7HGUHUL2ULHUH3U3HU7HU4LU3R
D2U5EU2RUEURUEDR8D3FDFD2GD8U8BL2EL7G2BD
4R2UEFURUR2GR2FL3FL2BD5GLHBD13FD
1020 DATA BR2EUERE2REHLBL2UBD3BR4R2E2BU3
URBD4DBE3FDGGL2GFR3F5D2GL2HL3BF2L3DL6HBH
3DL3U2FR14BR9U4BU3UHUBR5BU2EUHUEBUEUHL
2BHL2GHGL2HLHLER2URF2DL2U2R3DRBD5NELGL2
HBE2L2HBL3FH2GU2EBU4R2UR6DR3DRFUH2L2ULHL
4GNR6LGRBR14EHBH3BU2BU5HBU4E2FG2DF2D4FD
4F3DFDFD3FU2E3
  
```

GML (グラフィックマクロランゲージ)一覽表

マ ジ ド	書 式	コマンドの意味と使用例
移動コマンド(方向・距離指定)		
U D R L E F G H	Un 上にn単位移動 Dn 下にn単位移動 Rn 右にn単位移動 Ln 左にn単位移動 En 右斜め上にn単位移動 Fn 右斜め下にn単位移動 Gn 左斜め下にn単位移動 Hn 左斜め上にn単位移動	●指定された方向(8方向)へ線をかいていくコマンド。方向は下図参照。それぞれのコマンドに続く移動単位の指定(各コマンドの直後に付ける数値、左の書式ではnで表記)を省略するとn=1とみなされる。移動単位の大きさは、右の段のSコマンドによって変わるが、初期状態(S4)では、1単位=1ドットになっていて、たとえば「DRAW "U4E4R4F4D4G4L4H4"」とすれば、上に4ドット移動しながら線をかけ、そこから右上へ縦横4ドットぶん移動しながら線をかけ……というふうにして八角形を描くことになる。ただし、始点の1ドットは数えないので、nドット移動しながら線をかくと、最終的にn+1ドットぶんの線をかくなるという点に注意。 
移動コマンド(座標指定)		
M	Mx, y 座標(x, y)まで 線をかく M±x, y X方向にX単位、 Y方向にY単位移 動して線をかく	●Mの直後に指定される座標まで線をかく。たとえば、「DRAW "M100,100"」ならLPから座標(100, 100)まで線をかく。座標指定なのでA、Sコマンドの影響はない。 ●Mの直後に+か-の符号があるとX軸方向にx単位、Y軸方向にy単位移動する相対指定モードになる。「DRAW "M+100,100"」ならLPからX方向に100単位、Y方向に100単位移動する。この場合はA、Sコマンドが影響する。

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
修飾コマンド(移動方法の指定)		
B	B(移動コマンド)	●Bコマンドのついた移動コマンドは、LPは移動させるが、線をかかない。「DRAW "BM50,50"」なら座標(50,50)にLPが移動する。座標指定によく使われる。
N	N(移動コマンド)	●Nコマンドのついた移動コマンドは、線はかくが、LPを移動させない。「DRAW "NLNUNR"」なら1点を中心に左、上、右に線をかけ、LPはもとのまま。
特殊コマンド(倍率、回転、色指定)		
S	Sn 1単位をn/4ドットに指定	●移動コマンドで指定する移動単位のドット数を指定する。Sの直後に置かれる数(書式ではnで表記)の4分の1が、1単位のドット数となる。「DRAW "S8U2"」なら上方向に4ドット移動する。初期状態はS4。
A	An n×90度左に回転	●あるGMLでかかれる図形を90度単位で反時計回りに回転して表示する。「DRAW "AIU2"」なら左に2単位移動。
C	Cn カラーコードnで描画	●DRAW文でかく線の色をカラーコード(パレットコード)で指定する。「DRAW "C1"」なら黒を指定。
間接指定モード(GML中で変数を使う)		
X;	X(文字変数); 文字変数の内容をGMLとして描画	●文字変数をGMLの一部として組みこむ。前後にほかのGMLがあつてよい。たとえば「A\$="URDL"」としてあれば「DRAW "S16XA\$;"」は「DRAW "S16URDL"」とおなじで縦横5ドットの四角をかく。
=;	=(数値変数); 数値変数の内容をGML中の数値とする	●数値変数をGMLの一部として組みこむ。たとえば「A=16」としてあれば「DRAW "S=A;URDL"」は「DRAW "S16URDL"」とおなじことになる。

新

MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

★今月のテーマ/GTのモニターさんからのレポート第2弾



今月からコーナー名に「新」をつけて、ちょっと内容変更。いままでのパナソニックのA1GTのみを対象にしていたものから、MSX全般の質問コーナーとしたい。ファンダムのコーナーと

ダブルの部分も出てきそうだが、ここはあくまで初心者を対象として、マニュアルなどの参考ページも紹介する。だから、質問には持っているマシンの型番も書いてね。じゃ、よろしく。

Q メインRAMの意味がいまひとつわかりません。たとえば『増設RAMカートリッジMEM-768』を取りつくと起動時にメインRAMの数値が大きくなって表示されますが、何の効果があるのでしょうか。何の設定もしなくても自動的にディスクへのアクセスの回数が少なくなるのでしょうか。

(大阪府三島郡・深本英明さん・43才)

A 便利でらくになる。

メインRAMがだいたい何のためにあるのか、という存在価値を問う問題である。コンピュータは、たくさんの処理をブーイわずにサバツとやってのけるのが利点なわけで、そういう意味でメインRAMが大きいというのは非常に意味がある。たくさんのお金を1度に記憶しておけるし、読み出すのも瞬時である。ディスクからいちいち読み出す時間も必要ない。大きな作業もドバドバツと一気に行える。

以上のようなことはいいかえれば、MSXにとってはRAMディスクの容量が増える、ということになる。ところで、その増えた効果を享受するには、そのままではダメである。RAMディスクの容量を設定し直す必要がある。CALL RAMDISK(容量)というコマンドを使って行う。ちなみに現在最大の容量を得るなら、『増設RAMカートリッジMEM-768』をG

Tに2本差して、1888KB。DOS2の場合の上限は4096KBなのでまだまだ余裕がある。

また、市販のゲームではMSX2のユーザーのことを考えて、GTなみのRAMディスクの容量を大きく設定してプログラムを組んでいないので、ディスクのアクセス回数が少なくなっているものはほとんどない。

Q STで、自分で録音したPCMをマシン語でセーブしたら暴走してしまいました。どうす

れば、セーブできるのですか。

(新潟県西蒲田原郡・星野貴行さん・18才)

A ちゃんとやれば問題ない。

おそらく、それはCALL PCMREC (PCM録音) のときに指定している終了アドレスが大きすぎるせいではないかと思う。終了アドレスは、せいぜい&HE500以内にしておかないとうまくいかない。

また、あらかじめCLEARでメモリ領域を確保してから録音することもないせつだ。もち

ろん、その場合、録音の開始番地はCLEARの上限アドレスよりも小さいアドレスにする。

その限りでは編集部でSTでOrcが「はよ〜ん」とかいって、何度試してみても、セーブで暴走することはなかった。

ターボマニュアル「BASIC入門」180ページや、アスキーから出ている『MSXturboRテクニカル・ハンドブック』(2500円) 37~45ページの「PCM限界ギリギリ活用法」が参考になる。

耳 寄 り 情 報 交 換 コ ー ナ ー

前号でお知らせしたとおり、A1GTのモニターをしてもらっている小学校の先生、藤田さんのレポートのつづきをお届けしよう。前回は「校内研修で使ったゾ」ということで、ビデオも苦手な女性の先生がCGに関心をもち、「今度ぜひ授業で使っている場面を参観させてください」とプレッシャーをかけられた……ということだった。今回は、その2「授業で使おうにも困ってしまったゾ」編である。●その先生にいわれるまでもなく、今年度中には(できれば2学期には)コンピュータを使って公開授業をしようと思っているのですが、はたと困ってしまったことがあります。それは、ソフトの問題です。最初にも書きましたように(前号参照)、コンピュータ教育の担当になったといっても、BASICなどの勉強をしたわけでもなく、自作のソフトなど組めそうにもありません。某MSXmagazine誌にMSXを使った教材や授業を研究している「学習過程研究会」があると知り、さっそく問い合わせたところ、著作権の関係もあり、ソフトを一

般に配布はしていない」とのこと(会員限定らしいので、入会の手続きはしたけれど)。さて、教師が授業研究に使う教科書の指導書と呼ばれるものがあります。その付録に「コンピュータ活用指導事例」というのがあり、いくつかプログラムがのっているの、「これはしめた!」と思いました。しかし、喜んだのもつかのま、よく見ると、プログラム・リストに載っているプログラムは「ロゴライター」「N88-BASIC」だけ。いくらプログラムについてほとんど素人の私でも、「MSX-BASIC」と他のBASICは微妙に違うことぐらいは知っています。そこで、すべてのプログラム音痴MSXユーザー教師の声を代弁して(少しおかげさか?)お願いがあります。「N88-BASICのプログラムをMSXに移植するための方法を教えてください!」。もちろん、チョコチョココッといじった程度でできるほど、なまやさしいものではないでしょうし、いろいろな問題(使える機能やそうでないもの、さらには著作権の問題など)があるとは思いますが、

が、教えていただける範囲で結構です(ヒントだけでも)。あるいはそのための参考文献の紹介でも結構ですので、よろしくお願いします。

(京都府京都市・藤田次郎さん)
※というわけで、先生はいろいろと困っていらっしゃるのですが、先生がおっしゃるようにMSXのBASICと他とはまったく同じで問題のない部分もあるし、そうじゃないものもある。いってはいえ画像表示関係が違ふ、とてもいうところでしょうか。それにしてもN88-BASICが出てくるなんて、ずいぶん古そうな内容の例ではないでしょうか。そのプログラムの移植より、『MSXView』を使って、オリジナル作品に挑戦するほうが、早いし、ビジュアルで、わかりやすい、よいものができるはずですよ。移植には両方のプログラムの知識が必要です。もし、プログラム自体を教材にしたいというのなら、GTのマニュアルにもサンプル・プログラムがいっぱい載っています。では、次回の報告をお待ちしています。

お便り、つっこみ
待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

第6回プログラムコンテスト公開審査のお願い

■第6回プロコン最終審査の概要

第6回プログラムコンテストのMファン大賞(賞金30万円)は、完全な公開審査によって決定します。

10月号掲載のふんはアンケートハガキ1000通、11月号掲載のふんは日程とのかねあいアンケートハガキ500通を集計し、それぞれの号の人気調査で3位までに入った作品を「第2次ノミネート作品」として最終選考します。第2次ノミネート作品は、右表の6作品です。おなじ作者によるものが含まれていますが、すべてまったく別々の作品として扱います。

最終選考は、一般読者から送られる公開審査用紙(右)と、特別審査委員(パナソニック、マイクロキャビン、Mファン編集長)から回収する公開審査用紙を集計しておこないます(ただし、特別審査委員の点数は10倍して集計します)。

その集計の結果、第1位のポイントをおけた作品が「Mファン大賞」を獲得することになります。

「パナソニック賞」「マイクロキャビン賞」「編集長賞」は、それぞれの特別審査委員に独自の判断で決定してもらいます。そのさい、公開審査用紙の集計結果などを資料として参考にしてもらいますが、その参考のしかたは審査委員それぞれの判断によるものとします。また、ほかの賞の受賞作品と重なることを禁止しません。

■あなたが審査委員です

そこで、読者のみなさんをお願いします。以上の最終審査にご協力をお願いします。右の「公開審査用紙」の薄くアミのかかった部分にもれなく記入したうえ、キリトリ線にそって切り取り、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM Mファン編集部「第6回プロコン最終審査」係までお送りください。11月30日必着です。ただし、第2次ノミネート作品の作者およびその家族の方はご遠慮ください。

協力していただいた方の中から抽選で以下のプレゼントを差し上げます。
・10名様に、「スーパープロコレ」シリーズ1〜3のうち1つ
・10名様に、Mファン特製blankディスク5枚セット+ホルダー(市販品)
・10名様に、Mファン特製テレホンカード

また、1993年2月号の選考結果発表の記事中、数人の読者審査委員(審査用紙を送ってくれた方のことです)に電話などでコメントをいただくことがあります。その場合は、別に規定の謝礼を差し上げます。

第6回プログラムコンテスト第2次ノミネート作品

REAL VOLLEY	10月号	by SILVER SNAIL
NUCLEUS	10月号	by 木内ヤスシ
DELVINDUS	10月号	by TPM. CO SOFT WORKS
DELVINDUS EASY SYSTEM	11月号	by TPM. CO SOFT WORKS
Colosseum II 神の試練	11月号	by HIDEYUKI
Empörer	11月号	by TANAKA

公開審査用紙 ※コピーしたものは無効です。

●各作品の各項目について、あなたの「感じ」にもっとも近い点数を○で囲んでください。

No.	作品名	新鮮	痛快	緻密	輝き
1	REAL VOLLEY	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2	NUCLEUS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3	DELVINDUS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4	DELVINDUS EASY SYSTEM	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
5	Colosseum II 神の試練	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6	Empörer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

●6作品のなかでもっともMファン大賞にふさわしいと思う作品はどれですか。番号で答えてください。

No.

●その理由をなるべくかんたんに述べてください。

●ほかに、総評、とくにいいこと、などがあれば自由に書いてください。

フリガナ

氏名

男

女

年齢

学年

職業

住所
電話番号

〒-

☎() -

都道府県

編集部整理番号



私 は こ う し て コ ク サ イ カ し た

10月号からはじまったこのコーナーも結構好評で、うれしいかぎりです。中には、「これからのMSXにはプリメ倶楽部よりもこっこのページのほうが大切なのだ」なんていってくれるありがたい人もいました。

そして、そんな中に、海外のMSXユーザーと文通をはじめたり、ソフトのやりとりをしたりと、すでにコクサイカをはじめている人たちからの手紙もありました。そこで今回は、「わたしはこうしてコクサイカした」として、すでにコクサイカをはじめている2人、国際的MSXサークル「GHQ」の菱田孝次さん、10月号でノルウェー産フリーウェアを編集部に送ってくれた岡本憲昌さんの2人に、編集部のおさだインタビューを

と題して、すでにコクサイカをはじめている2人、国際的MSXサークル「GHQ」の菱田孝次さん、10月号でノルウェー産フリーウェアを編集部に送ってくれた岡本憲昌さんの2人に、編集部のおさだインタビューを

こころみしました。

日常からなにげなくはじまるコクサイカ。あなたもコクサイカしたくなったらMファンまで御一報ください。日本人の取材なら言葉が通じるから楽だと思っているおさだでした。

埼玉県・菱田孝次さん(18)の場合



菱田孝次(ひしだ・こうじ) 某大学経済学部に通う18歳。サークル「GHQ」のリーダーとして、海外のユーザーとひんぱんに交流している

—GHQとはどんなサークルですか？

●サークル名は第二次大戦のGHQからとりました。総司令部とはいかなくとも、世界のMSXユーザーのリーダーになりたいということでつけました。創立は90年のおわりごろで、MマガにのっていたMSX-ENGINEの記事をみて、DRAGON DISKを買ったのがきっかけです。現在のメンバーは5人で、活動としては、世界のMSXユーザーと文通をしたり、3か月に1本のペースでディスクマガジンの制作をしたりしています。DRAGON DISK

K#8の「侍円盤」もうちの作品ですよ。(そうなんです。わからない人は11月号参照)

—いままでこのような活動をしていてうれしかったことは？
●やはり海外の仲間がたくさんふえたことです。

—手紙はやっぱり英語で書くんですよね。英語の勉強はどれくらいしていますか？

●特別にはしていません。以前にアメリカに1か月ホームステイしていて、その家族とときどき手紙のやりとりをしていました。やはり、手紙を書いたりするのは慣れが大切ですね。

—さいごにこれからコクサイカをはじめようとする人に一言お願いします。

●根気よくつづければ、だんだん輪が広がっていきます。がんばりましょう。

GHQに入りませんか

現在GHQでは会員の募集をしています。国際化のこと、DTM(デスクトップミュージック)に興味のある人で会員になりたい人は、62円切手を貼った返信用封筒同封で下の住所まで。

〒341 埼玉県三郷市早稲田
7-10-12 菱田孝次

愛知県・岡本憲昌さん(27)の場合



岡本憲昌(おかもと・のりまさ) 自営業の27歳。Mファンの国際化コーナーにいち早く手紙をくれた。LINKSの会員でもある

—コクサイカをはじめたきっかけは？

●91年の春ごろアマチュア無線を使った国際バケット通信をしていて、スペインのMSXユーザーから世界のMSXユーザーあてに書きこみがあつたのです。そこで、その人にメールを出すと同時に、自分もそのような書きこみをしてみたら、ドイツ人から返事があり、互いに情報の交換などをするようになりました。スペイン人からは全然返事がありません。届かなかったのかな？(国際バケット通信では、相手にメッセージが届かないこともたまにあるそうだ)ノルウェ

ーのフリーウェアは、そのドイツ人の情報から存在を知り、手紙を書いて入手しました。

—アマチュア無線の設備はけっこう高いのでは？

●もともとアマチュア無線をしていたので……。最初の投資さえしてしまえば維持費はほとんどかかりませんし、経済的だと思います。

—そのドイツ人とは、どんな内容で、どのくらいのペースで通信していますか？

●ソフトや雑誌の情報交換が主です。1回メッセージを送るのに3日かかり、うまく届かなかったりすると1か月くらい音信不通のこともありますね。

—さいごに一言。

●失敗をおそれずに。やはり、やってみなければはじまりません。あたりまえですが。

あらたなノルウェー産フリーウェア

10月号のフリーウェア紹介でちょっとふれたMSXPAINが岡本さんから送られてきた。3Dのグラフィックがかけたり、ビデオデジタイズができたりと、たくさんの機能をそなえたすぐれたグラフィックツールだ。



●10月号でも紹介したJuan Salas氏の作品。やっぱりベルディ・ブラ!



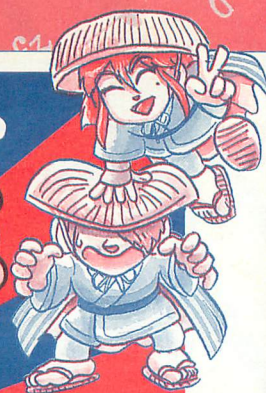
●DRAGON DISK# 8の「侍円盤」はGHQの作品。世の中狭いもんですな



MIDI三度笠

あらゆるMIDI環境にトライ&レベルアップ・テク

今回はFM音源用データをMIDI用に直すことにトライ。なんといてもイメージに合う音色を探すのがもっとも重要ポイントだ。



第3回★FM音源用データをMIDI用に直す

1か所直したらあとは必要に応じて足したり、削ったり、直したり

今回は、拡張BASICのFM音源用データをMIDI音源用(PSR-500)データに直すことにトライした。申し訳ないけど今月の内容もGTとST+「μ・PACK」ユーザしか対応できない。また、拡張BASICについての知識があることを前提としているので、そうでない人は、先月号のMIDI三度笠の表やST・GTのマニュアルの83~94、184~186ページ、またはアスキーの「MSX-Datapak3」の645~655ページを参考にしてほしい。

使用した元の曲のデータは付録ディスクのFM音楽館に収録

されている「タコ&イカ SUPER」(byみそねこ)。せっかくMIDI音源を使うのだから、よい音で鳴らしたい、という欲張った目的が、じつをいうと、始めにあったのだ。ところがMファンのFM音楽館に投稿されてくるデータは非常にレベルが高く、元の曲より少しだけでもかっさよくしようとするためには、イメージに合った音色を選ぶのにとっても時間がかかってしまった。

それでは、FM音源用データをMIDI音源用データに直す方法を右下の表にまとめておこう。そのさい、いちばん大切なことは、表の準備の欄にあるように、

元のFM音源用データの中身をよく把握しておくことだ。なぜなら、元のFM音源用のデータをよく聞きながら、そのプログラムリストを見て、どれがメロディーなのか、ベースなのか、などの割り当てをわかっていないと、どこかの音色をどう直したら自分のMIDI音源で聞くことができるのかかわからないからだ。また、音源が変われば、当然音量バランスなども変わってしまうので、かんたんにPLAY#1と直しただけでは、何が

何だかわからない曲になってしまうかもしれないだろう。

あとは表の必要に応じての欄、A、B、C、Dの4段階に分けたように、元のデータや自分のMIDI音源に合わせて、必要な部分を直していけばよいのだ。

くわしい手順は右のページ。また、直したデータは付録ディスクに入れたので元のFM音楽館のデータと聞き比べてほしい。プログラムリストを表示させたりする基本的なBASICの操作方法も載せておく。

基本的なBASICの操作方法

プログラムを読みこむ	LOAD"プログラム名"①
プログラムリストを表示させる	LIST①
特定の1行だけ表示させる	LIST 行番号①
ある範囲の行を表示させる	LIST 行番号一行番号① ※一はマイナス
プログラムの実行	RUN①

★プログラムを書き換えたら必ず①を押す。①はリターンキーのこと

FM音源用データをMIDI音源用データに直す方法

準備	FM音源用データをよく聞いてから、プログラムリストを見る。どれがメロディーなのか、リズムは使用しているのか等をプログラムから把握する
必ず直す	PLAY#2→PLAY#1
必要に応じて	A リズムを使う場合 CALL MDR(B, S, M, C, H)を足す
	B 音色番号をMIDI音源のプログラムナンバーに変える
	C MIDIに不都合なデータがあったら消す ※FM音源の音作りに関する命令は、MIDIに関係ないので必要ない
	D 音量バランスを実際に聞きながら整える。その他

今月の付録ディスク

ファイル名: TAKOIKA. PSR/DESERT. MID

本文で使用した、付録ディスクのFM音楽館に収録されている「タコ&イカ SUPER」(byみそねこ)をMIDI音源用に直したデータ(PSR-500用)と、『ソーサリアン〜呪われたオアシス』より「砂漠」(byEND-MAN CM-32L用)の2曲のBASICプログラムです。BASICで起動したら、付録ディスクを入れて、上にあるファイル名をそれぞれLoadしてRUNするだけです。

『ソーサリアン〜呪われたオアシス』より「砂漠」(byEND-MAN)の詳しいリズム、各パートのうかわけ表

■リズム楽器のうかわけ

リズム楽器名	キアサイン	ノートナンバー
Crash Cymbal	03C#	49
Acou. High Tom	03C	48
Acou. Mid Tom	02A	45
Acou. Low Tom	02F	41
Tambourine	03F#	54
Ride Cymbal	03D#	51

■各パートのうかわけ

パート	チャンネル	役割
1	2	メロディー
2	3	コード(高音部)
3	4	コード(低音部)
4	5	ベース
5	6	アルペジオ
6	7	サブメロディー(高音部)
7	8	サブメロディー(低音部)
8	10	パーカッション
9	10	ドラムス

〈例〉付録ディスクのBGM「タコ&イカSUPER」をMIDI音源(PSR-500)用に直す手順

※元のデータのFM音源「タコ&イカ SUPER」は、みそねこの作品で、付録ディスクのFM音楽館のなかに収録

1 MIDI音源用に音色を設定する

(76ページの表のBの方法にひと工夫)

配列変数で音色設定をしてプログラムを改造する。＝の後に付ける数値(MID音源のプログラムナンバー)を変えることによって、それぞれに設定されている音色が自動的に変わるようにするためだ。行13が「配列変数の宣言だ。行15からが、FM音源で使っている音色を、T(特に意味はないがトーンの頭文字)の配列変数で1つずつ設定したもの。元のFM音源用データは使用音色数が多いので、特にこの15〜26行目の＝の後の数値は、聞いては直しをいちばん繰り返した場所。このように配列変数を使うことによって、MID音源から音色を選ぶのがずいぶん楽になるのだ。」の後に元であるFM音源の音色名をメモ代わりに入れたが、音色名を参考にしても、思うとおりの音色にならないこともある。

2 1で設定した音色設定が使えるように「@FM音源の音色番号」の部分をつぶす

手順1で定義した配列変数が使えるように、元のデータで使用されているすべての「@FM音源の音色番号」を右の60行の例のように「@=」（FM音源の音色番号）；」の形に書き換える。今回使用した元のFM音源用の曲はプログラムチェンジが多いので、書き換えもれがないように気をつける。元の曲の使用音色数が少ないときは、配列変数を使わずに直接@の後の数値を自分のMIDI音源の音色番号に書き換えてもいい。

リズムを設定し、FM音源用の音作りに関する不要なデータを消す。また、音色設定用に配列変数を使用したので、テンポ設定のTをT\$に書き換えて行番号を直す

(76ページの表のA、Cの方法)

元のデータの20行は、リズムを含めて7チャンネル分の音を使用し (MUSICの後のカッコ内の数値)、FM音源用の音色作りの設定をしている (FOR Z=1 から最後までの内容) ので、MIDIではリズム設定を足し、不要なFM音源用の音色作りの部分を消す。また、手順1でTを配列変数

▶元のFM音源用プログラムリストの行20

```
20 CLEAR999:MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEFSTR A-Y:FOR Z=1 TO 5:POKE &HFA2C+Z*16,80:NEXT:POKE&HFA2C,140
```

▶MIDI用にリズムの設定をし、音色用設定に使ったTとテンポのTの区別をつけた。行11、12に変更

```
11 CLEAR999
12 MUSIC(1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1):_MDR(36, 52, 41, 62, 57):DEFSTR A-Y:DEFINT T
```

4 テンポの変数TをT\$に直したので、PLAY文のTもT\$に直す。PLAY #2はすべてPLAY #1に直す

手順3でテンポの変数を変えたので、それが出てくるPLAY文を探して直さないとイケない。元のプログラムの行800が各チャンネルにテンポを設定していたので、そのTを全部T\$に直した。これでやっとTの変数の扱いのダブリを解消したことになる。それから、PLAYに続く＃2

5 MIDIチャンネル設定のプログラムを新しく作る。あとはデータを聞きながらバランスをとる

▶新しく作った行805のプログラムのリスト

805 PLAY#1,"@H2","@H3","@H4","@H5","@H6","@H7","@H10"

※付録ディスク収録のプログラムと異なります。このように修正してください。

MIDI音源の音色設定に配列変数を使った。13～26行

13	DIM T(63)	21	T(17)=8 : 'koto
15	T(0)=3 : 'piano	22	T(24)=74 : 'synth
16	T(2)=35 : 'violin	23	T(28)=42 : 'cowbell
17	T(3)=53 : 'flute1	24	T(32)=3 : 'piano3
18	T(4)=55 : 'clarinet	25	T(33)=87 : 'woodbass
19	T(6)=52 : 'trumpet	26	T(36)=73 : 'flute2
20	T(16)=41 : 'vibra-phone		

④違う楽器の人は=の後の数値を自分のMID音源に合わせて変えればよい。ほんとうのことをいうと、この配列変数の使い方はMファンのファンダム班の人に教えてもらった

▶元のFM音源用データの行60の「@FM音源の音色番号」

@17



▶MIDI音源用に直した行60の「@プログラムナンバー」

```
@= t (17):
```

☆MIDI音源用に配列変数が使えるように書き換えた行番号☆

60, 80, 160, 180, 200, 240, 280, 310, 320, 360, 380, 400, 420, 440, 460,
470, 480, 490, 520, 540, 560, 580, 590, 600, 610, 630, 680, 700

として扱ったので、テンポ設定の文字型変数Tとダブってしまった。そこで、まずテンポ設定のTのほうをT\$に書き換えてから、Tを整数型変数に戻した(DEFINT T)。とくに行番号など、元のプログラムにはなるべく変更を加えないようにしたので、手順1では音色設定に行13~26を足したために、MIDIでは元の行20を未使用の行番号に変更した。2つに分けたのは見やすいからため。

★Tの変数がダブったので、テンポの変数のほうTをT\$に直す

▶元のFM音源用
プログラムリスト行40

T="T150"


$$T\$ = "T15$$

▶T\$に変更された
行40のテンポ

▶元のFM音源用プログラムリスト行800

800 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T

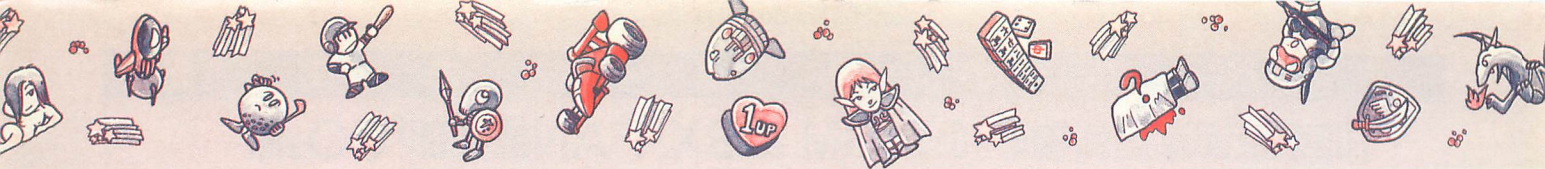
▶MIDI音源用に直した行800

800 PLAY# 1, T\$, T\$, T\$, T\$, T\$, T\$, T\$, T\$

は、すべて#1にする(行800~930)。これを忘れるとMIDI音源を鳴らすことができないので注意。

MIDI音源の2チャンネルから鳴るように、新たにPLAY文として使用するボイスチャンネル(トラックのこと)に設定して、行805に足す。2チャンネルからにしたのはCM-32Lユーザーのためだ。このチャンネル設定は音が鳴る前かPLAY文のいちばん最初にしなないといけない。

★イベント情報★
FANTASY TOKYO★日時は1月28日(土)19時～29日(日)18時の2日間。場所は東京ドームのプリズムホール。場所は一般入場。高校以上は500円、ソフトウエアを出展する600円から。無招待券を先着順に1リゼント。希望者は自分の宛先を書き62円切手を貼った返信用封筒(申入込み用紙の2点をヒツツ)まで、申入込み用紙の書き方は別紙に(無料招待券の必要はなし)の郵便番号3住所(4)電話番号(5)氏名(6)年令(7)希望学年(8)所有MID(楽器用機)所有MID(楽器用機)の製品名と表記信用。1月6日(日)まで、関内は51歳以下、男女各1人、4人、5人、6人、7人、8人、9人、10人、11人、12人、13人、14人、15人、16人、17人、18人、19人、20人、21人、22人、23人、24人、25人、26人、27人、28人、29人、30人、31人、32人、33人、34人、35人、36人、37人、38人、39人、40人、41人、42人、43人、44人、45人、46人、47人、48人、49人、50人、51人、52人、53人、54人、55人、56人、57人、58人、59人、60人、61人、62人、63人、64人、65人、66人、67人、68人、69人、70人、71人、72人、73人、74人、75人、76人、77人、78人、79人、80人、81人、82人、83人、84人、85人、86人、87人、88人、89人、90人、91人、92人、93人、94人、95人、96人、97人、98人、99人、100人、101人、102人、103人、104人、105人、106人、107人、108人、109人、110人、111人、112人、113人、114人、115人、116人、117人、118人、119人、120人、121人、122人、123人、124人、125人、126人、127人、128人、129人、130人、131人、132人、133人、134人、135人、136人、137人、138人、139人、140人、141人、142人、143人、144人、145人、146人、147人、148人、149人、150人、151人、152人、153人、154人、155人、156人、157人、158人、159人、160人、161人、162人、163人、164人、165人、166人、167人、168人、169人、170人、171人、172人、173人、174人、175人、176人、177人、178人、179人、180人、181人、182人、183人、184人、185人、186人、187人、188人、189人、190人、191人、192人、193人、194人、195人、196人、197人、198人、199人、200人、201人、202人、203人、204人、205人、206人、207人、208人、209人、210人、211人、212人、213人、214人、215人、216人、217人、218人、219人、220人、221人、222人、223人、224人、225人、226人、227人、228人、229人、230人、231人、232人、233人、234人、235人、236人、237人、238人、239人、240人、241人、242人、243人、244人、245人、246人、247人、248人、249人、250人、251人、252人、253人、254人、255人、256人、257人、258人、259人、260人、261人、262人、263人、264人、265人、266人、267人、268人、269人、270人、271人、272人、273人、274人、275人、276人、277人、278人、279人、280人、281人、282人、283人、284人、285人、286人、287人、288人、289人、290人、291人、292人、293人、294人、295人、296人、297人、298人、299人、300人、301人、302人、303人、304人、305人、306人、307人、308人、309人、310人、311人、312人、313人、314人、315人、316人、317人、318人、319人、320人、321人、322人、323人、324人、325人、326人、327人、328人、329人、330人、331人、332人、333人、334人、335人、336人、337人、338人、339人、340人、341人、342人、343人、344人、345人、346人、347人、348人、349人、350人、351人、352人、353人、354人、355人、356人、357人、358人、359人、360人、361人、362人、363人、364人、365人、366人、367人、368人、369人、370人、371人、372人、373人、374人、375人、376人、377人、378人、379人、380人、381人、382人、383人、384人、385人、386人、387人、388人、389人、390人、391人、392人、393人、394人、395人、396人、397人、398人、399人、400人、401人、402人、403人、404人、405人、406人、407人、408人、409人、410人、411人、412人、413人、414人、415人、416人、417人、418人、419人、420人、421人、422人、423人、424人、425人、426人、427人、428人、429人、430人、431人、432人、433人、434人、435人、436人、437人、438人、439人、440人、441人、442人、443人、444人、445人、446人、447人、448人、449人、450人、451人、452人、453人、454人、455人、456人、457人、458人、459人、460人、461人、462人、463人、464人、465人、466人、467人、468人、469人、470人、471人、472人、473人、474人、475人、476人、477人、478人、479人、480人、481人、482人、483人、484人、485人、486人、487人、488人、489人、490人、491人、492人、493人、494人、495人、496人、497人、498人、499人、500人、501人、502人、503人、504人、505人、506人、507人、508人、509人、510人、511人、512人、513人、514人、515人、516人、517人、518人、519人、520人、521人、522人、523人、524人、525人、526人、527人、528人、529人、530人、531人、532人、533人、534人、535人、536人、537人、538人、539人、540人、541人、542人、543人、544人、545人、546人、547人、548人、549人、550人、551人、552人、553人、554人、555人、556人、557人、558人、559人、560人、561人、562人、563人、564人、565人、566人、567人、568人、569人、570人、571人、572人、573人、574人、575人、576人、577人、578人、579人、580人、581人、582人、583人、584人、585人、586人、587人、588人、589人、590人、591人、592人、593人、594人、595人、596人、597人、598人、599人、600人、601人、602人、603人、604人、605人、606人、607人、608人、609人、610人、611人、612人、613人、614人、615人、616人、617人、618人、619人、620人、621人、622人、623人、624人、625人、626人、627人、628人、629人、630人、631人、632人、633人、634人、635人、636人、637人、638人、639人、640人、641人、642人、643人、644人、645人、646人、647人、648人、649人、650人、651人、652人、653人、654人、655人、656人、657人、658人、659人、660人、661人、662人、663人、664人、665人、666人、667人、668人、669人、670人、671人、672人、673人、674人、675人、676人、677人、678人、679人、680人、681人、682人、683人、684人、685人、686人、687人、688人、689人、690人、691人、692人、693人、694人、695人、696人、697人、698人、699人、700人、701人、702人、703人、704人、705人、706人、707人、708人、709人、710人、711人、712人、713人、714人、715人、716人、717人、718人、719人、720人、721人、722人、723人、724人、725人、726人、727人、728人、729人、730人、731人、732人、733人、734人、735人、736人、737人、738人、739人、740人、741人、742人、743人、744人、745人、746人、747人、748人、749人、750人、751人、752人、753人、754人、755人、756人、757人、758人、759人、760人、761人、762人、763人、764人、765人、766人、767人、768人、769人、770人、771人、772人、773人、774人、775人、776人、777人、778人、779人、780人、781人、782人、783人、784人、785人、786人、787人、788人、789人、790人、791人、792人、793人、794人、795人、796人、797人、798人、799人、800人



と思うのは、年配の人だろうねえ。はっきりいって、小学生ウケするタイトルじゃないわな。

まあ、たまたま僕の好みにマッチしていたというだけか。でも、選考するのは僕なんだから、いいんだよ、これで。まずは、選考者の目を引きつけることが大事なんだから。もし、実際にゲーム化されて、発売が決まるものなら、タイトルの見直しはいやがうえにもあるんだもの。

そして、ストーリー。僕は80点あげちゃう。それくらいいい。約200字。この200文字に、すべてがある。これって、なかなかできないよ。よく、ストーリーだけで何枚にもおよぶ企画書を書いてくる者がいるが、あれ、読むの辛い。特にそれがファンタジーだった場合、その世界にすんなり入りこめないよ。

ファンタジーって、ものすごく書きにくいんだよ。最近は、RPGのおかげで、ファンタジーというジャンルが確立し始めたけれど、あの世界観で、他人に伝えるのはじつに大変。好き勝手作りゃいいってもんじゃないんだから。剣と魔法の世界ならば、誰でも理解できると勘違いしないでね。

そういう意味で、ストーリーってひとりよがりになる場合が、とても多い。そんなもの何10枚書いてこようが、パラパラ見るだけでも、気が重くなっちゃうよ。作家じゃないんだからさ。とりあえずは、ズブの素人なんだからさ。いいたいことだけ、簡潔にまとめようね。

だから、200文字で表されたストーリーは、抜群の魅力。200文字を読ませて、後は気になった部分を逆に相手に質問させることができれば、勝ったようなものでしょ。ほんとうだよ。何も簡潔なストーリー表現は、アクション・ゲームだから可能とい

うわけではない。ストーリー中心のアドベンチャー・ゲームだって、200文字もあれば十分なのだ。

試しに、『ラスト・ハルマゲドン』と『ブライ』を200文字以内でまとめてみような。

●ラスト・ハルマゲドン／人類滅亡後、荒廃した地上は魔物たちが支配していた。殺戮を繰り返し、本能の赴くがまま生きる彼らの前に、突然現れたのは、外宇宙から侵襲してきた未知の生命体だった。魔物たちは、戦いを挑むため旅立つ。しかし、それは自分たちの過去を繕っていく試練の旅でもあった。

はたして、魔物たちはなぜ存在し、なぜ生きていくのか。旅の最終地点で、彼らが見たものとは……？

●ブライ／惑星キプロス。そこには、闇神ダールが蘇るとき、光神リスクが降臨し、壮絶なる光と闇の戦いが始まるという伝説があった。伝説は、事実となった。6000年の眠りから、ダールが蘇ったのだ。ダールを仰ぎ、侵襲を開始した謎の男ビドーと七獣将。それに挑むは、リスクが宿る光の御子を守護する八玉の勇士たち。光は正義か？ 闇が悪なのか。今、光と闇の概念さえも覆す、一大決戦が幕を開けた。

こんなものか？ 最初は、これで十分だと思うよ。これで、相手が興味を持ってくれたら、詳細は突っこんで説明すればいいんだから。何よりも、簡潔にまとめられたストーリーを！ だね。

才能を磨け！

では、実際のゲームの説明を見てみよう。お世辞にも、絵はうまいとはいえない。人間だかクモだかわからないキャラが、ゴチャゴチャ描かれている。けれど、何をいいたいか、何を伝

えたいかは一目でわかる。

操作方法も、実にかんたん。さーっと流し読みしただけで、どんなものかわかってしまう。そして、敵キャラにも注目。イメージが湧いてくるし、わずかに種類ですべてを物語っている。単純、かつ、明決でおもしろそう。

これが9800円で売られてます、っていうんなら、誰も買わないだろうけれど、サンプル・ゲームのノリで誰にでもちょこっと手軽に遊べるってんなら、かなりおもしろいゲームなのではないかい。

そこで、この企画書のいちばん優れている点。ユーザーを選んでいないところだ。万人向けの。ゲームはジャンルによって、ユーザーの好き嫌いがあられるけれど、これって誰もが一応は遊んでみるんじゃないか。シンプル・イズ・ベストってやつだ。そこで、僕がなぜ、かんたんで手軽な企画書を書きなさいっていつてるか、本音をいいましょ。

別に、短くてかんたんな企画書およびゲーム内容のほうが手短かに読めるから、じゃないよ。かんたんな企画書を読めば、その人の能力がわかってしまうからだよ。そして、そういった企画書のほうが、その人にとっても勉強になるからだよ。

漫画家を目指す者、小説家を目指す者、そういった人たちが、よく出版社に持ちこみをするよ

ね。このとき、いきなり何百枚にも及び長編を持っていか。もし、持っていったら短編を書けっていわれるよ。最初は、長編を書いてもダメ。なぜか。短編は、手直しがきくから。もし長編だった場合、しかもそれを完成させていた場合、手直しをしてくれっていわれたら、一から書き直す気力はないよね。一から書き直さないにしても、大幅な変更ができる？ むずかしいよね。できたとしても、ものすごい時間がかかっちゃう。

それで、最初は短編が望ましいというわけ。短編だからこそ、何度でも直せるし、新たなアイデアを思いついても、うまく盛りこむことができるわけ。

短編って、長編に変えるのは割と楽なんだよ。だから、長編を1本仕上げるんだったら、別タイプの短編を5本仕上げるほうが、絶対に勉強になる。

そういった諸々の意味を含めて、『クモの糸にすぎる思い』は、よくできているのだ。こういった企画書を何本書けるかで、その人の才能は磨かれていくと思う。

僕は、この講座を連載するにあたって、送られてくる企画書は、すべてプロを目指す者たちが書いた企画書として扱い、真剣に意見しているつもりだ。だから、ひどいことを書いたとしても、あんまり気にしないでね。

というわけで、みんな、頑張っ。では、また来月。

次回の お 題

来月は、僕の1か月のスケジュール、仕事の流れを日記風に書こうかなと思っている。はたして、プロの仕事ぶりはどんなものか、知ってもらおうと思ったのだが、そんなのおもしろくないかな。来月は、いろいろとおもしろい仕事が入っているんだよな。でも、書けるかな。危ない話も多いし……。書けたら、書く。そういうわけで、また企画書やら、お手紙なんかも待ってます！

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は①-②		①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門 ③ぬりえ部門) ④その他()	
	☐ - ☐			
作品名	[使用機種名] _____ [ファイル名] _____			
氏名	フリガナ _____		()歳 男・女	ペンネーム *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒 - フリガナ _____ 都道府県			
電話	- _____		投稿日	1992年 _____ 月 _____ 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名] _____ 年 _____ 月頃] いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名] _____ 年 _____ 月号 _____ ページ] [書籍名・CD名] _____] [参考にした作品名・記事名] _____]			
	いいえ			
ト	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] _____] [歌手・演奏者] _____]			
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 [ツール名] _____] [SCREEN] _____] [ロードの方法] _____]			
作品コメント				



MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラムによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

① 1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

② 一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FPP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

③ CD部門

BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品（付録ディスクに収録可能なすべてがOK）。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

①、②、③のいずれも、規定（後述）の

応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

① 応募用紙（何枚でもコピー可）を使用し、必要事項を記入。1つのディスク（テープ）に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること（この場合、以下の書類も作品ごとに分ける）。

② 作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙（形式、枚数は自由）を添付。

③ プログラムの解説（変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など）を添付。

④ 作品の資料、解法（RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデーター一覧、科学ものは参考理論・公式など）

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」

「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。
・ディスク（テープ）は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼（1万円～5万円）を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの賞

●第4回ちえ熱賞（新人賞）

1993年1月号～3月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞（奨励金3万円）を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。

●第2回TIM賞（作品賞）

1992年10月号～1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞（賞金5万円）を授与。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

① 応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー）を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク（テープ）在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼（オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり）と掲載誌。

ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門

動画（アニメーション）や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品（月ごとにしめ切り）。

★応募書類の規定

① 応募用紙を使用し、必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

AVフォーラム

エスプリのさいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

① 住所・郵便番号・氏名・年令（学年）・電話番号

② タイトル

③ プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト（ただし定価で1万円以内）が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

① 住所・郵便番号・氏名・年令（学年）・電話番号

② シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品
・いろいろなことが便利になるツール
・MIDI演奏用データ
・その他

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

① 応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募

用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法（RPGなどはマップや図解、データの閲覧）などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

8月期整理分(11月情報号採用者対象者分より)

ファンダム

●北海道
クリククル 他③/今村秀樹
ADD ミサイル/浜武史
MAJOR-FIGHT/小林奈希
まわりやいってもんじゃねえ/松岡貴之
●青森県
ANXIOUS BOMBER 他④/村林恒
●宮城県
コンビネーションプレー/菊地健志
アナログ時計 内海哲史
MEZOA II/小山寛
NIGHT SPEED/井上裕太
●福島県
立ちかわり入れかわり/大越明
●茨城県
お金儲け大作戦/小林靖彦
ファンタジーワールド/関山健一
●栃木県
マツコゲーム #1 /松素直也
●群馬県
文字遊び替え遊び 他①/萩原正人
ファイナルファンタジー/吉田聡
インスタント陣地 他①/岡部光生
からすのふしゅう/石原善隆
EXCITING BALL/渡部功
●埼玉県
クイックタイム/横堀君夫
SPACE-FANTASY改 他①/沢田広正
●千葉県
回転 他①/伊藤隆明
ドットの冒険-2次元の障害- 他①/鈴木道隆
双王 重浦正俊
はたあゲーム 他①/守田圭介
ドレミファ7/蒔田茂幸
THE SEA/芦田浩一
●東京都
DELIVINDUS EASY SYSTEM/東郷生志
PROJECT/松浦智之
TONKACHI/矢代真
TEL TEL (テレテル)/大石和洋
多角形作図ツール ver1.30 他①/田名部誠一
すこいせ/山本孝夫
マウンテンタウン/四辻孝文
ADVENTURES RECORD/寺田萬志
機密(えりもみさき)/留留英明
●神奈川県
MAKE FLOWER/大原宏志
力くらべ 山中武
骨風 他③/今泉善信
NEXT TEKING/渡辺慎一
CONQUER 他①/今坂光太
競馬予想ソフト/黒川研
The infinite/多田篤志
DYNAMITE(ダイナマイト)/新井将司
COURAGER(カレイジャー)/赤崎和広
●長野県
バリオット/高橋輝行
●新潟県
蛇/村山範
改訂・微妙な色覚検査 他①/水野裕之
ムクロロコス/林英志
●富山県
THE STRONGEST QUESTER/樋口大輔
目隠し鬼ごっこ 他①/久次龍太郎
●福井県
オラオラ落ちんかい! 他③/北川航
Z80アセンブラ 北内論
●静岡県
WIRE FRAME/稲木雅人
BATTLE LABYRINTH/上野純考
●三重県
跳ね返るんだ!! 他①/中川直樹
SLIME WORLD/小林由幸
●滋賀県
RB 他③/温井和也
●京都府
Colosseum II 神の試練/中西英之
Emporer/田中健二
●大阪府
桑原幹夫/津国真司
TheかぐやPART 3-帰ってきた8人~/上田修司
Syntax error 他①/服部篤
MOSQUITO/山口道司
どん!!/花坂次郎
NIGHT RACE2/芝田雅樹
THE JUSTMEETEST/岡田忠憲
TANK&TANK-ステルス篇~/森津正臣
めいけうたんけん/北川純次
DEMONS/紺谷泰
麻天楼/松永浩三
ひで一陸/山本博史
●兵庫県
Fighting Cock/狩橋健士
ファミ/竹谷英策
OSERO(三吉との戦い)/長谷川誠
RAIRAIKEN 他②/吉田英司
ASTARD/西谷繁史
Island/新原雅司
●奈良県
TENKEY FIGHT/吉田圭弘
●岡山県
小回転/堀敏己
●山口県
タイル・ボール/寺脇建吉
WAY-ブレーキが効かないよ!の巻~/新莊智和
SLIME BATTLE '92 他①/嶋田満

●高知県
JUMP DE U-DO(ジャンプで誘導)/山本哲
●福岡県
太平記/中村彰宏
TERITS/吉岡茂雄
弾上げ練習プログラム THE SATORI/岩永佳寿
文字だけプリンセスメーカー/村上周太
●長崎県
忍者の心 他①/大庭春二
●大分県
4 モクならべ/大林宝寛
●熊本県
TEMIMU 他①/廣田裕介
●宮崎県
ASTELODE 2/山北篤志
(整理日 8月18日)

AVフォーラム

●北海道
ジェンガ/浜壱宏哉
●青森県
さかな 他②/秋田進
雪/田嶋孝裕
●宮城県
ドラクエ/山本哲也
●山形県
滝/小田幸市郎
きんちゃん 他②/岩浪弘
●福島県
世界への道 他①/熊坂泰磨
●茨城県
棒/成嶋健一
●群馬県
256色カラー・デモンストレーション/門谷充
●埼玉県
エスカレーター/加藤芳昭
●千葉県
心臓 他①/山田豊
タンゴ 他④/佐野威仁
雪/重浦正俊
●東京都
DIY/杉山裕騎
孤独な馬 他①/広田敦
ウォー/他②/原田博司
ひのもてんき/トースター 他④/齊藤大輔
●神奈川県
緑香花火/岡野健介
Oh! ドル 踊る/百々直樹
げんし人 他③/渡辺慎一
地震計 吉川忠彦
●長野県
麻酔/竹田登
ライター/小野健一
●新潟県
こさく/長谷川豊
そばん/中村英雄
●石川県
SFコンピュータ&プリンタ/浦川貴博
●福井県
ポップコーン/北川航
●静岡県
ラジオ体操第2/石井基樹
●三重県
せんこう花火 他①/小林由幸
●京都府
あれ?/羽尾健
●大阪府
めつ、めがぁ! 他②/竹内陽一
KISS 他②/津国真司
●兵庫県
蛙は鳴く/山田泰司
●奈良県
音の形/長尾隆司
●鳥取県
奇妙な音/水本達也
●岡山県
自己紹介/室山理
●広島県
FIRE/馬部隆弘
DANCE OF DANCE 他②/神田里志
●香川県
先生/シンパズに異常が! 他④/泉和良
●高知県
デッサン! 他①/岡林大
●福岡県
えしじゃないか 他①/太田雅之
●大分県
噴火 他①/野島智司
●沖縄県
ゴング/儀間浩二
(整理日 8月24日)

FM音楽館

●北海道
僕はこの瞳で嘘をつく 他⑨/浜壱宏哉
チェイス 他①/平野正和
パロディウス-迷く星のテーマ 他②/原敏弘
意気込みの曲 他⑥/近藤健太郎
●秋田県
日本海軍MSXカラオケ/江口倫樹
●山形県
スリットファイターII (vs.Ken)/佐藤祐一
●茨城県
摩天楼ミュージアム/加賀貴志
イズ「FIRST STEP TOWARDS WARS」 他②/伏見淳
ソーリアン/消えた王様の杖・ヒドラ 他⑤/本馬幹子

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は11月情報号のために8月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ドラゴンクエストIII「勇者の挑戦」 他③/関山健一
ザ・リターン・オブ・インスター「メイン・テーマ」/成嶋健一
DUSK/中泉章
●群馬県
アステカイ「悲しみの夜」/柄沢和明
聖剣伝説「地上+中ボス」 他①/岡/谷利夫
●千葉県
In the storm 他⑤/松村弘和
●東京都
I'll kill you/岡田勝晴
グラディウスIII「Cosmo Plant」/矢島正稔
まだま玉/西村竜也
イース「PALACE」 他①/後藤保
●神奈川県
グライアスII「オールラウンドクリア」/指田博史
ドラゴンクエストIV「戦艦-生か死か」 他③/渡辺慎一
Raining Night 他①/桑原新悟
現代社会のための合奏曲 他④/霞田健志
●新潟県
ドラゴンクエストII「王城」/水落博英
●石川県
悪魔の文書曲-第一 他①/村本守
Vampire Killer 他②/中田裕之
●福井県
ファイナルファンタジーIV「チョコボ」 他①/谷口洋一
●岐阜県
サブマリナ 0.7 /中原智
コラルX/加藤辰哉
イースII「TOO FULL WITH LOVE」/宮田知和
●静岡県
MORNING/石井基樹
ライフフナー「Stage 4」 他④/中島朋雄
●愛知県
Deserter.../成瀬和彦
●京都府
グラディウスIII「Sand Storm」 他②/小河原徹
●大阪府
Mystic Dance 他②/福井英晃
暴れん坊将軍「不法侵入」/谷川晴康
CANON/北浦健司
●奈良県
ストリートファイターII-RVU- 他③/野尻武史
ザ・スキーム「MONSTER CARNIVAL」 他①/湊宏
●広島県
Es Duのピアノ/線/柴田揚一
●高知県
TRAIN 他①/岡林大
●福岡県
ファイナルファンタジー「オープニング」/友口廣一
(整理日 8月24日)

ほほ梅庵のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
水精-SUISSHOU-/田中知明
モンクとメイジ/島津貴広
SPACE/山本忠隆
UKKY/ 他①/藤原大輔
●青森県
無敵の3人/佐々木達也
●岩手県
道/小林尚
●宮城県
クリンと一緒/小泉行弘
MURDER-殺し屋-/高橋充
U.S.A.-BOXER-GIRL-/高橋充
●秋田県
紅の豚-しめ切りボツバージョン-/高橋広光
●茨城県
無題/志村圭介
●栃木県
Ancient forest/佐野延洋
●群馬県
TREE 他③/吉田臣克
●埼玉県
あの時を見つめて/初見一雄
いたずら/生野誠
大破王/横田智章
何をしようかな 他①/吉田光男
●千葉県
鳥の飛ばない都市/佐藤幸一
●東京都
いってっしょい! 他①/斉藤隆文
キミのいるそこはなにのそらですか 他②/木村隆夫
町の二人/高橋正人
ミズギ6 /三橋和弘
●神奈川県
エルフ娘/指田博史
ブラクタワー/北英明
LIGHT / 石井嘉代子
●山梨県
農村の風景/斉藤創也
Because/中林雅人
●長野県
ささやかな希望/川田剛生
AHI-1 SUPERCOBRA 他①/南沢達
Good-bye,USA 他②/竹内理
TAKOヤジ 他②/三浦秀雄
●新潟県
グランドサウスでメイクアップ/藤田康司
●石川県
Summer/下茶利雄
●岐阜県
砂漠栽培-旅人が笑ッテル-/中原智
おまえだれだ? 他①/門辰昭
●愛知県
ありきたりのこうず/久保田成政

流れブローカー 他①/向井祐介
●三重県
富とうふ/西島弘貴
●滋賀県
セツ・エレナの焦燥/山本直彦
●京都府
ねこにならいた! 他①/嶋田拓司
リュウジンの母/榎谷良彦
羽娘/三浦一誠
●大阪府
戦士 他③/興津美和子
ドライブ/後迫剛
マジシャン 他②/萩上康成
無敵の八日/浅田浩一
流浪の民 他①/関未知
BRIDGE 他⑥/五味多宏和
●兵庫県
カタパルty愛をこめて/森岡伸治
なげばし&まめでんきゅう/小畑直
●鳥取県
目標点75点(無理だらな)/野村俊之
●岡山県
灰色の街を見つめて.../大内孝之
●広島県
MOLE/三好盛久
●福岡県
さく 他②/野中健
●宮崎県
夏の妖精!/?石那田光二
魔物出現道/米良宏幸
●鹿児島県
題なんてありません 他③/濱田知子
展覧会にて/濱田信二
☆紙芝居部門
●山梨県
沈黙録1901~63 他①/藤野司
●長野県
Silent X'mas 第2部/南沢達
●愛知県
ナンダコロ/三浦秀雄
●福岡県
ドラゴンロール/村上周太
☆ぬいぐるみ部門
●北海道
ワイレスのおねえさま風/柳沢和浩
NURI 8 /藤塚嗣治
●宮城県
はい、M・FANです/夜泉耕司
無題/森下優
●秋田県
ぬい絵/高橋広光
●茨城県
ぬい絵/坪井敏明
●埼玉県
タイトル無し/佐久間勇
●千葉県
Fall/水間融
●東京都
ぬい絵/西辻孝文
●神奈川県
宇宙へ/吉田直子
●山梨県
ぬい絵/河野紀夫
●長野県
ぬい絵コンテスト用作品/田口敦也
●岐阜県
ぬい絵データ/仙田剛仁
●静岡県
?/谷口克之
●愛知県
NURI 8 /梶雅雅史
●三重県
なしなしぬい絵/西島弘貴
●大阪府
当店の看板娘/安田友洋
8月号ぬい絵/興津美和子
●香川県
ぬい絵/前川浩志
●福岡県
ぬい絵/菅龍一
●宮崎県
梅鹿氏に捧ぐ/石那田光二
(整理日 8月17日)

ゲーム制作講座

●北海道
DEFEND/近藤久美
●広島県
集人伝/他田慎司
(整理日 8月17日)

スーパー付録ディスク

☆MSXView
●大阪府
VA/斉藤友昭
開運おみくじ/中村広志
☆そのほか
●埼玉県
インターレースグラフィックツールVer1.00 他①/田中英二
●愛知県
Simple AMSを使い易くするプログラム/福本裕平
●岡山県
ねこバレー改造プログラム/岡/谷利夫
(整理日 8月17日)

以上462作品
※なお、「キャンペーン版大戦略II」マップコンテストは来月以降に掲載する予定です。



このままじゃ
治るわけ
ないよナア



ハンサム
なんだ
けどナア



ためして
みようかな



授業
中
は
メガネ
を
はず
す
と
違
う



これで楽しく
視力アップ!



女性の悩み
が増えた



ハッキリ
だ!



黒板の文字が
よく見える

近視が治らないなんて、誰が決めたのでしょうか?

近視は決して遺伝なんかではないのです。

あなたの視力は今、いくつ? 0.01の方でも、

1.0に回復可能です。視力回復の本場

アメリカで多くの方の眼を救い、

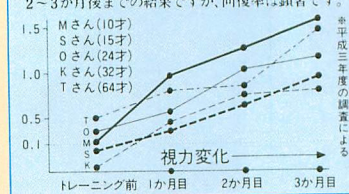
日本でも、たくさんの人

々が効果を体験す。

視力回復

●5人の会員のトレーニング結果●

下の表は、5人の会員のトレーニング結果です。
10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、
2~3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。



© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED
アメリカ視力回復協会編

禁複製



アキラメないで、
近視歴20年以上のお年寄りまで、
器具や薬を一切使わない
トレーニングで視力0.01から1.0に

案内書
無料急送

お急ぎの方はお電話で!!
東京03(3318)6111
とじこみハガキを
今すぐポストに!!



「私たちがこのプログラムを開発しました」
★エージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に、視
力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練
指導を続け、このプログラムの開発に
努めた。★リチャード会長 視力回復
のためアメリカ視力回復協会を設立し、
このプログラムの開発と普及に尽力し、
世界の眼科医界に大きな影響をあたえ
続けている。

体験談

フラッシュ現象が3週間目
で表われ順調に効果が出て
きています。これまで他の方
法もためしてみましたが、
私には効果がなく、このトレ
ーニングが一番合っているように思えます。
(姫野明広、25歳)

新聞広告でのトレーナ
グを知り、朝晩欠かさず実行
しました。ふんでも疲れた
時にはサージングを多めに
やりました。2か月後の今は
0.9、0.8くらいまで回復しま
した。
(水山敦哉、19歳)

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾
患を治療するものではなく、これらの視
力障害の方は専門医にご相談ください。

体験者の喜びの声

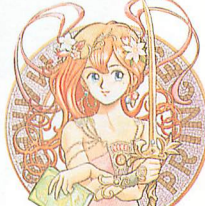
血中ダーマ―濃度―高々です。

シミュレーションゲーム プリンセスメーカー

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP

女の子が話す! 話題の子育てゲーム

■声の出演: 横山智佐■



あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。
ゆたかな未来、そして夢の実現。史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

MSX2.2+, MSX turbo R ¥14,800(税別)

●漢字ROM不要版は通信販売にて承っています。●

シミュレーションゲーム CAMPAIGN VERSION 大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1991 MICRO CABIN CORP

超ハイテク兵器続々の本格派SLG!



- 空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場。■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場。
- ほぼ全ての航空機が武器交換可能。■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入。
- 新ユニット登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。■ゲーム開始前に3ヶ国で同盟関係の設定可能。

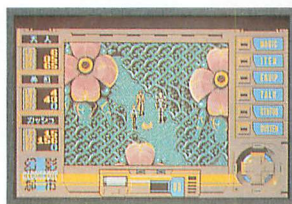
MSX2.2+, MSX turbo R ¥8,800(税別)

■グラフィック監修: 末永仁志■

サイバーパンク・超伝奇RPG ILLUSION CITY 幻影都市

©1991 MICRO CABIN CORP

近未来超伝奇サイバーパンクRPG!



- 8等身キャラクタ採用。■キャラクタ演出革命。
- VRシステムVer.2.5搭載。■MIDI対応。■ジョイパッド&マウスオペレーション可能。

PC-98VM、UVシリーズ EPSON PCシリーズ

PC88VA対応 MIDI対応

MSX turbo R専用 MIDI対応 各¥9,800(税別)

◆株式会社ポリスター DATAMレーベル「幻影都市」CD全曲集◆
好評発売中! ¥2,400(税別) PSCX1043

マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611



THE TOWER OF CABIN

～キャビンパニック～

このゲームはノンフィクションであり、登場する人物、建物などは実在します。

×××駅より歩くこと10分、ゲームソフトハウス「THE TOWER(?) OF CABIN」に到着、
あなたは来客として迎えられ、「CABINの塔」の中を疑似体験するのだ！
なんと、メッタに見る機会のないゲームソフトハウスに潜入！
そこから飛び出す超豪快短編ゲームの数々！
キャビンファンなら楽しさ2倍！
知らない人には新発見のおもしろさぞ！

マルチメディア・ パロディソフト！

●収録ゲーム

“真 GOGOピクシー”

“Xak番外編 くるせいだあ”

“恋のライバル宣言”

“キャビンヒストリー”

“燃えろ、ぶっつぎりカーレース”

MUSIC“GMやろうぜ。”

人工無脳“おしゃべりプレイちゃん”

“惑星レクス公認 / バネッパ教室”など(98版のみ)

人気キャラ大集合!!

新発売! ¥5,800(税別)

PC-9801シリーズ DISK3枚組

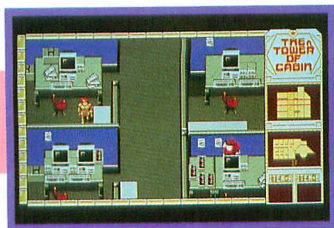
MSX2版 12月発売予定!



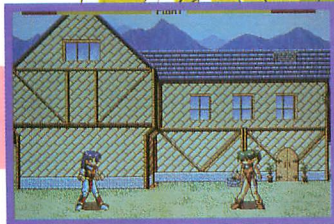
ジャン・リュック!



ILLUSTRATION by YUICHIROU KAWAGUCHI



■CABINの塔■



■恋のライバル宣言■



■おしゃべりプレイちゃん■

誰よりも早く/見せます/遊べます/
エルムナイト+キャビンパニックフェア

開催日、場所

11/14 名古屋	エイデンテクノ	11/22 大阪	J&Pテクノランド
11/15 東京	J&P町田店	11/23 東京	ラオックス・コンピュータゲーム館
11/21 神戸	星電社 三宮本店	12/13 広島	ダイイチパソコン

開催時間

午後1時～5時(広島のみ、午前10時から)

*画面写真はすべて開発中のものです。



ファン



ファン



ボックス

ほんととは今月アスキーから9月に発売になった『ゲーム業界白書』(飯島健男著)を紹介予定だったが、スペースのつごうで来月まわし。関係各位ごめんない!郵便番号まちがいで本が届かなかったのだ。

BOOK ブライVOL.1

MSXでもそろそろ下巻が楽しめるという「ブライ」の小説本が発売になった。もちろん原作者の飯島健男氏を書き下ろしている。あと書きに「ゲームで描き切れなかった部分、ゲームという枠であるためにどうしても表現できなかったアクション性や人間模様、そのすべてをここに切り出したい。そして、この小説で初めてブライの世界に触れる人々にも、思い切り楽しんでほしい」と書かれているように、ブライに登場するキャラクターが自由に生きている感じがする。ゲームでは味わえない生のふんいきが伝わってくる。小学館から定価550円で発売中。ちなみにVOL.2は11月中に発売予定。



◎原作者みずから執筆した小説の第一巻

ENTERTAINMENT SQUARE

「チルコボルト」オープン

コナミもついにおしゃれなゲームセンターをオープンした。最近ではアミューズメントパークとか呼ぶそうだが、とにかくアーケードゲーム機やコイン、体感もの、カジノ、フードコーナーやバーまでそろったでっかいお店なのだ。場所はコナミといえば神戸の神戸ハーバーランドのモザイク内。午前11時から午後11時まで営業。ここなら彼女と行くにはぴったりだ。4階にはDJスタジオもあって自由に使用できる。いままでのゲームセンターを完全に越えたスペースなのだ。ちなみに住所は神戸市中央区東川崎町1-6-1。



④入口はこんなふう。かなりおとなっぽいふんいきなのだ



④打ちっぱなしの天井の下で「スピードホッケー」は彼女とね

PRESENT さあ応募しなさい

①南翔子「Sound Wind」特製シングルCD……10名様(提供/キングレコード)
9月26日に発売になった南翔子のCD「フィーナ」を記念して作られた特製のシングルCD。これは関係者だけに配られた、ふつうでは売っていないもの。なかには作詞の安藤彦彦氏をゲストに迎えたトークと、2曲(「誰かがあなたを愛している」「夢色の瞳」)がバックに、「めぐり逢えるまで」が全部、「誰かがあなたを愛している」がワンコーラス収録されている。



◎ちよっとと甘くてかわいい透明な声の南翔子のCD

BOOK ほほ梅庵のCG描き方入門

10月8日に無事発売になった『ほほ梅庵のCG描き方入門』。CGツールやCGデータ37枚が収録されたガイドディスクつきで定価2400円。イラストを描くのが好きなら、CGもきっと好きはず。MSXユーザーなら買って損はない。当MSX・FAN編集部編・著で徳間書店から発売中。



◎本誌のCGイラストを20倍にした本!

付録ディスクCGガイドディスク

手持ちのツールでも読めるようなデータの収録形式をとり、SCREEN7専用のCGツール『GPED』や、『MAGローダー』も収録。見るだけでもOK。本と同じテーマ別に分かれている。



◎収録CGはすべて部分拡大ができる

EVENT 冬のMSXフェスティバル

冬のイベントの会場と日程が決定。場所は夏と同じ東京は新宿の住友ビル地下1階ホール。日時は12月19~20日(土日)の2日間だ。今回はみんなから作品の募集をし、会場で審査と発表を行う。募集作品は「MSXを使った自己表現」をテーマに、自己紹介やMSXとの関わりなんかを創作してほしい。CGでもAVフォーラム式でも「MSXView」を使ってもイラスト、作文、なんでも可。送り先は下のプレゼントと同じ住所で「イベント係」まで。80ページの応募用紙使用。しめ切りは12月17日必着。賞品はA1GTほかたくさん用意。

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒)・氏名・年齢・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。
〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係 しめ切りは11月20日必着。発表は2月発売の本誌で。

プレゼント係より

11月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていない「ブライ下巻完結編」「シムシティー」をのぞく発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキで上記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいかかります。



アンケートハガキより

●ガッツ石松/先日、ある関西ローカルのテレビ番組「探偵! ナイトスクープ」で、よくトラックがバックするとき、機械的な声で「バックします」というのが「ガッツ石松」と聞こえるというのをやっていた。(京都府京都市東山区……鶴ジャン/FS-AIST)あるコーヒーチェーンでは「いらっやいませ」のかわりに「んせつ」、「ありがとうございます」のかわりに「んたつ」というように教えていると聞いたが、ほんとうか。(ぐ)

GM & V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

いよいよ12月。この時期いちばん気になるのがスキー場の積雪量というスチャラカな私だが、今年こそゲレンデに流れるGMを聴いてみたい。評：高田陽

11/6 パーフェクトセレクション・グラディウス第2章

ハイ・クオリティなサウンドで人気の高いパーフェクトセレクション・シリーズの今回は、前作「パーフェクト・グラディウス」で未収録に終わった人気曲をセレクトした作品となった。もちろん、今回も立体音響システムRSS採用で高音がスッキリ抜ける、奥行きのあるサウンドが体験できる。メロディよりもノリで勝負するというコナミの路線をバッチリ踏襲。フワフワとつかみどころのない曲調のわりには曲の細部にいたるまで音の細工がこまやかで、聴きこなすのはたいへん。曲の真の味を見極め、名実ともに聴いたといえるようになるには熱心に相当回数聴かなければ。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1112
価格	3000円(税込)
備考	



11/21 FALCOM NEO CLASSIC FROM STUDIOS IN LONDON CITY

シンセは模写の上手な画家である。オーケストラをまねさせれば上手にまねる。しかし、それは複製画と同じほどの価値でしかないのだ。だから、私はシンセによるオーケストラ・アレンジにあまり魅力を感じない。しかし、このアルバムディスク1は違う。ロンドン・シンフォニー・オーケストラ演奏による、ほんとうのクラシカル・アレンジ作品だ。編曲者、服部隆之氏の若く新鮮な感性によって「イース」「ソーサリアン」などの曲が容姿を変え、リスナーの感覚を刺激する。特に、名曲「Josephine」は、チェロとピアノのかけあいが甘く切ないすばらしい出来だ。ディスク2は、松武秀樹、入江純両氏によるプロデュース・ユニット、LOGIC SYSTEMバージョン。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1114~5
価格	4500円(税込)
備考	2枚組、初回特典 / 8 cm CD付



11/21 CAL~永遠の美少女~

パーティソフトの代表作ともいえる美少女ゲーム「CAL」。これは、そのIとII両方の音楽を作曲した佐藤天平氏みずから手によるシンセサイザ・アレンジ曲を収録したアルバムだ。1曲目が気に入ったせいか、最後まで好感をもって聴くことができた。しっとりとした曲が多く、屋下がりや深夜のBGMに向くだろう。いちばんよいと思ったのは、シンセにしか出せない音色をメインに用いている点。シンセで既存の楽器音をまねるのは限界があるし、逆にリスナーをシラケさせないとも限らない。シンセの領分を守っているため、純粋にシンセ・サウンドが楽しめた。

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1082
価格	2800円(税込)
備考	



11/21 龍虎の拳 / SNK

メラメラと燃え続ける格闘アクションの火を消すまいと頑張る、SNKのNEO・GEO版ゲームを早くもアルバム化。このアルバムにおけるいちばんのニュースは、サイトロン5番目のバンドがデビューを果たすということだろう。その名も、SNK・SOUND・ORCHESTRA。披露されたアレンジ・バージョンを聴いてみたところ、かなり金属的でエレクトロカルなサウンドを作るとい印象を受けた。ま、今回のアルバムだけで、その実力のほどを推し量るのはむずかしいが、結構クセのあるバンドになりそうな予感がある。GM界に新風を吹きこむことを期待。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00101
価格	1500円(税込)
備考	CDケースサイズカ ラーステッカー



11/21 SCCメモリアル・シリーズ SNATCHER~JOINT DISK~

タイトルを見て、「ハテ? なんで今頃スナッチャーなんじゃ?」と思った人も多いはず。しかも、CD3枚組。おまけに下のPCエンジン版のアルバムと2タイトル同時発売だ。こ、これは何か秘密があるに違いない!……と思ったものの、ファンの要望が高まったというのがいちばんの理由らしい。3枚組というボリュームに関しては、MSX版の「スナッチャー」と「SDスナッチャー」のオリジナル・サウンドを完全収録したためという(そりゃ、3枚組になるわな……。)それにしても、このコーナーでMSX版のゲームが話題にのぼるのは久しぶりだなあ。しかも、スナッチャーは'88年11月、SDは'90年4月発売だから、なんか思わす遠い目をしちゃいそう……。スナッチャーは、2039年の新国際都市ネオ・コウベ・シティを舞台とする、かなりハードでシリアスなアドベンチャー(SDは三頭身キャラのRPG)だ。ゲームからはサイバーパンクの名にふさわしい、神経を直接刺激するような怪しい雰囲気をもたえた音楽があふれ出す。淡々とした曲調はSCCの音源と見事にマッチして、下手なアレンジよりずっと聴き応えがあるぞ!

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7607~9
価格	4800円(税込)
備考	3枚組、初回特典 / キーホルダー付



11/21 THE CYBER PUNK ADVENTURE SNATCHER~ZOOM TRACKS~

この「SNATCHER-ZOOM TRACKS」は、PCエンジン・スーパーCD-ROM版のアルバム化。自然音がウリのCD-ROMではあるが、ゲーム中の音楽はセリフ混じりとなり、音楽だけを聴くということは事実上不可能となる。そこで、今回のようなアルバムに意義が生まれるというわけだ。音楽は、ストーリー性のあるアドベンチャーならではの多彩なもの。サイバーパンク・アドベンチャーという副題を立証するような、斬新で恍惚感の得られるサウンドが大半を占めている。上で紹介したSCCのものとは聴き比べてみるものもおもしろい。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7610
価格	2800円(税込)
備考	



11/21 ティラムバラム

ライトスタッフから発売の「ティラムバラム」はクトゥルフ神話をモチーフとしたPC98版のRPG。作曲者の澤下禎氏みずからシンセ・アレンジということでも、オリジナル・ファンも注目すべき作品といっていよう。RPGの音楽を語るとき「多彩」という表現は決まり文句だが、この作品はそれをとおり越している。目まぐるしくサウンドの様相が変わり、頭のチャンネル切替えが追いつかないほどだ。全11曲中3曲を占める怪しげなボーカル曲が、アルバム全体の雰囲気をもさらにねじ曲けている。ゲーム未体験じゃ、魅力がわからないのかも……。?

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4028
価格	2800円(税込)
備考	



11/26 光栄オリジナルBGM集Vol.6

光栄オリジナルBGM集Vol.6は、スーパーファミコン版の2作品「提督の決断」と「スーパー大航海時代」のカプリング盤となっている。提督〜の楽曲は、数々のヒット曲を世に送り出している作曲家、宮川氏氏が担当。大航海〜のほうは、同社の「信長」シリーズの音楽担当として知られる菅野よう子氏が手がけている。試聴してみて、大航海〜のほうに各パートの音同士の相性がよいように感じられた。提督〜のほうは、曲自体のもつ厚みさが音源に乗り切れなかったという印象。宮川氏のスコアが、フルオーケストラ演奏でこそ映えるものだったのかもしれない。

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1031
価格	2500円(税込)
備考	特曲/楽曲の譜面付



11/26 光栄オリジナルBGM集Vol.7

Vol.7も、Vol.6と同じくスーパーファミコン版のカプリング盤。カシオペアの向谷実氏作曲による「三國志III」と、CM、ドラマ、環境音楽などの分野で活躍中のmidori作曲による「スーパーロイヤルブラッド」だ。まず三國志IIIだが、リズム音とメロディ音の音質バランスが絶妙で、シンセサイザのレベルにまで達しているといっても過言ではない。これも向谷氏の指示の賜物なのだろうか? 趣は異なるが、ロイヤルのほうも奥行きのあるサウンドに仕上がっている。環境音楽風の優しくなるような音使いは、midoriの得意とするところだろう。

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1032
価格	2500円(税込)
備考	特曲/楽曲の譜面付



10/21 I CAN SURVIVE C/W SEVENTH FLIGHT

今年のウィリアムズの破竹の快進撃を支え、N. マンセルを初のドライバーズ・チャンピオンへと導いた陰の立役者、リカルド・バトレーゼの優勝時に流れる曲、それがこの「I CAN SURVIVE」だ。バトレーゼは10月25日の日本・鈴鹿GPでみごとに優勝をかざり、この曲はゴールデン・タイムの日本中を駆け抜けた! 下と同じアルバムとは違うリミックス・バージョンを収録。

メーカー	ポリニャニオン
媒体	CD
品番	PCDB-00001
価格	1000円(税込)
備考	



10/21 TACHYON C/W TETRA WAGTAIL

今年のF1第7戦カナダGP。優勝チェッカーを受けたのはゲルハルト・ベルガーだった。そして、その優勝の瞬間に流れたのがこの「TACHYON」だった。情報は知っていたものの、ウィニングランの映像に重なるさわやかなサウンドは想像していたより数倍も感動的だった。収録は、アルバムとは違うリミックス・バージョン。幾分、副旋律が強調されたように感じた。

メーカー	ポリニャニオン
媒体	CD
品番	PCDB-00002
価格	1000円(税込)
備考	



11/21 ドラゴンスレイヤー英雄伝説Vol.2 ~王子の旅立ち第二章~

セリオスは王妃フェリシアが城に幽閉されていることを知り、レジスタンス軍とともに救出を計画する。しかし、それは戦力不足のため不可能であった。セリオスを思うレジスタンス軍のソニアは、封印された兵器「古の竜」との融合を決意する……。待望のドラスレOVA第2弾。



セリオスの母フェリシア

激しいアクションシーンが多い。敵はこいつか!?

センチメンタルなソニアの横顔



セリオスの友ソニア

主人公セリオス王子



メーカー	キングレコード
媒体	ビデオ LD
品番	KIVA-155 KILA-49
価格	5800円(税込) 5800円(税込)
備考	30分カラー、ビデオ/Hi-Fiステレオ、LD/ステレオ

各社新譜情報

★キングレコード

<12月16日>……●イース 天空の神殿〜アドル・クリスティンの冒険〜(LD)⇒オリジナル・ビデオ・アニメ。全4巻シリーズの第1巻。同日、ビデオ版を角川メディアオフィスより書店にて発売。1月21日には、キングより同ビデオを発売。30分ステレオHi-Fi 5800円。
——イースOVA第2巻のビデオは2/24(書店)、3月18日(ビデオ店)に発売。LDは、2/24発売。第3巻のビデオは4月(書店)、5月(ビデオ店)に発売。LDは4月発売。第4巻のビデオは6月(書店)、7月(ビデオ店)に発売。LDは6月発売。
<12月24日>……●(仮)ファルコム・スペシャルBOX'93⇒年末恒例企画モノCD。CD4枚組6980円。●(仮)コナミ・オールスターズ1993⇒同じく年末恒例企画モノCD。CD3枚組

6200円。

★ビクター音楽産業

<3月下旬>……●(仮)フルキューレの伝説⇒交響曲アレンジ作品。スロバキア・オーケストラの演奏を現地収録。特典にB6判イラスト集を予定。●ビデオゲーム・グラフィティVol.8&9⇒「スーパーワゴンランド」「スティールガンナー2」などを収録する予定。予価各CD2300円。
——来年4月以降発売で、「ソルバルウ」、6人同時プレイ版「ギャラクシア」のCD、「スティールガンナー1&2」のビデオを企画。
★NECアベニュー
<12月21日>……●エルフ・ベストキアラクターズ(ビデオ&LD)⇒「エル」「フォクシー2」「天神乱魔」「ドラゴンナイトIII」「シャングリラ」「デ・ジャ」などの画像集。ステレオ、予定収録時間50分。ビデオ3800円、LD4800円(CA V/両面)。●グライアスII〜PCエンジン・ワールド〜⇒CD-ROM2版の

オリジナル・サウンドをヴァーチャル・システムを使用して収録。CD2800円。
<1月21日>……●PMD98⇒「プリンセスメーカー」「サイレントメビウス」などを手がけた、梶原正裕氏を始めとする4人のコンポーザーがPC98の音の限界に挑むCD、2800円。
<発売日未定>……●(仮)大戦略 I〜IV⇒パソコン版の人気曲をピックアップしフルアレンジ。CD2800円。●(仮)エルフ・ベストアルバム⇒エルフ作品の人気曲をオリジナル+アレンジで収録。CD2800円。
★アポロン
<12月16日>……●ウィザードリィV⇒スーパーファミコン版のシンセ・アレンジ。羽田健太郎氏作曲。CD2800円。●48億年物語⇒スーパーファミコン版アクションのシンセ・アレンジ。すぎやまこういち氏作曲。CD2800円。
★光栄
<12月21日>……●信長の野望〜霸王

伝⇒同名シミュレーションのフルアレンジ・アルバム。CD2900円。●魂の門⇒同名のアクション・アドベンチャーのフルアレンジ・アルバム。CD2900円。●CDドラマ・コレクションズ「三國志」/三、曹操孟徳之巻&四、諸葛孔明之巻II⇒有名声優を多数迎えてのCDドラマ。各3300円。
★東芝EMI
<12月中旬>……●ヴァルケン⇒NC Sのスーパーファミコン版ロボット・アクションのアルバム化。オリジナル完全+全曲MIDIアレンジ+アレンジ3曲収録。CD2500円。
★ポニーキャニオン
<12月16日>……●熱唱!! ストリートファイターII⇒ストIIのボーカルCD。12キャラ分12曲収録。春麗はCOCOの宮前真樹さんが、RYUは光ゲンジの山本純一くんが担当。2800円。●嵐になれ⇒前述のRYUのシングルCD。800円。●夢へのポジション⇒前述の春麗分のシングルCD。800円。



アンケート
バガキより

●聴ずかしいからやめてくれ/中嶋美智代の歌をまともに聞ける人はどんなことにも耐えられる人だと思う。私は耐えられなかった。あと、恥ずかしいからやめてくれ、コカコーラのCM。そして、ゲーム雑誌の「のだ」調でゲーム解説するのやめてくれ。読んでも恥ずかしくなるから。(静岡・齋藤大/F1-XDJ)⇒コカコーラのCMについては同感なのだ。それにしても、どうして「のだ」調が恥ずかしいのだ? おもしろいのになのだ。(バ)

AV フォーラム

塾長:よっちゃん



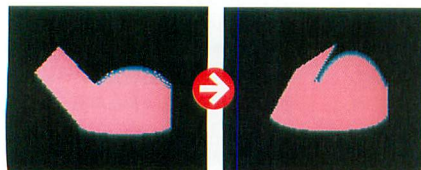
TVでCGの特集番組を見ていたら物の質感を表現したり、動かしたりする方法がいくつもあるのにびっくり。やはりすごいおもしろい分野だ。

規定部門 お題は「人体」

筋肉 ■千葉県・トルママこえもん(16歳)

夏のオリンピックを見ていて思ったのだが、競技の内容はさておき、選手の体型とか動きを見ているのがすごく楽しい。バレーボールとバスケットではあきらかに体の形が違うち、レスリングを見ているよりは走り高飛びを見ているほうが爽快だ。キューバの人達のパネ仕掛けのような弾み方はかっこよかったなあ。日本の選手たちもすいぶんバランスが良くなってきているなあ、ちょっと感心した。

あーさて、ごえもんくんはtP達成でトルマ
マという称号を与えよう。作品は力こぶのふ
くらむ様子をアニメ化したもの。なかなかう
まく表現している。腕のまわりの青い線が影
のように見えて、立体的に見えるのがポイント
です。



④腕の筋肉がプクッとふくらむ。ふふふ、かかってきなさい

```

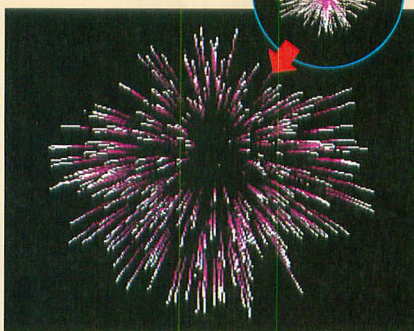
2 COLOR5,0,0:SCREEN5:FORC=0T06:COLOR=(C+
2,C,3,3):NEXT
3 SETPAGE1:1:CLS:FORI=0T06:CIRCLE(65,85),
38,2,3,15,,1:CIRCLE(80,90),54,-1,+2,,.6,
2,5,2:LINE(70,30)-(56,59),2:LINE(43,50)-
(27,85),2:DRAW"C2BM104,85M184,60":DRAW"C
2BM70,30M43,50":GOSUB6:NEXT
3 SETPAGE2:2:CLS:FORI=0T06:CIRCLE(75,90),
30,2,3,15,,2:CIRCLE(80,75),30,-1,+2,,.6,
2,5,1:LINE(30,30)-(55,58),2:LINE(15,50)-
(45,89),2:DRAW"C2BM105,89M185,58":DRAW"C
2BM30,30M15,50":GOSUB6:NEXT
4 SETPAGE3:3:CLS:FORI=0T06:CIRCLE(55,90),
50,2,3,15,,1:CIRCLE(75,70),35,-1,+2,,.6,
2,5,5:LINE(30,59)-(55,59),2:DRAW"C2BM105,
59M185,60":DRAW"C2BM30,58M6,90":GOSUB6
:NEXT
5 FORI=3T01STEP-1:SETPAGEI:FORE=0T08:NE
XTE,I,1:FORI=1T03:SETPAGEI:FORE=0T08:NEXT
E,I:GOTO5
6 PAINT(60,70),8,2:RETURN

```

今月の1本

秋の花火 ■東京都・福留英明(22歳)

花火を表現した作品はけっこう寄せられているんだけど、今回の福留クン(M)のものが今まででもっとも優秀です。スペースキーを押すと花火を打ち上げ、ただ光が広がるだけでなく、重力で落下しつつ消えていくところまでいねいに作品にしている。えー8月に神宮球場近くのビルの屋上で花火大会を見たんだけど、これは光と音の体験としてほとんど完璧でした。

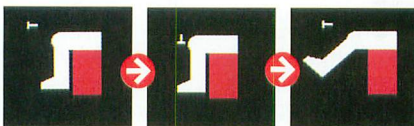


🌀パンと爆発してザザザッとひろがっていく。あー美しい

反射

■京都府・TODO(18歳)

学校の健康診断に必ずあったのが、^{かつけ}脚氣を
しらべるためのこの検査。お医者さんの使う
へんてこなハンマー状の^{しらしめ}代物が謎でした。T
ODOクン(M)、足のデザインが変だぞ。ひ
ざが妙に出っ張っている。まあ、おもしろい
から許すことにしよう。えー、脚氣はビタミ
ンB1の不足で^{まっしょう}末梢神経がやられ、脚がまひ
して歩行困難になる病気です。



④ひざもおかしいけど、ハンマー状の代物もかなりへんてこだ

```

10 SCREEN5:SETPAGE0,1:CLS:COLOR15,1,1:P=
3.1415926535898*PI*COLOR(2,6,5,5):FORJ=1T
06:READA,B:X(1,J)=5*W*Y(1,J)+5*B:NEXT:FO
RI=1TO3:T=1*(P/8):FORI=1TO6:X(I+1,J)=COS
(T)*X(1,J)-SIN(T)*Y(1,J):Y(I+1,J)=SIN(T)
*X(1,J)+COS(T)*Y(1,J):NEXTJ,I
20 FORI=1TO4:CIRCLE(60*W,I,20),7,2:PAINT(6
0*W,20),2:LINE(60*W,I,13)-(60*W,I+20),2,B
F:FORJ=1TO25:LINE(X(I,J),60*W,Y(I,J),20)-
(X(I,J+1)+60*W,Y(I,J+1)+20),2:NEXTJ:PAI
NT(X(I,5)+60*W,I,Y(I,5)+21),2:NEXTI
30 FORI=1TO6:READC,D,E,F,G:LINE(C,D),E(F
,J),G,BF:NEXT:COPY(14,125)-(34,175),IT0
129,125):COP(COPY(15,18)-(68,68),IT0(75,12
0)),8:COPY(2,60)-(17,75),IT0(95,114)),8
40 IFNOTSTRIG(0)THEN48
50 FORL=2TO4:M=LMOD2:COPY(2+M*16,60)-(17
+M*16,75),IT0(95,114),8:FORH=IT035:NEXTH
L:FORI=IT04:FORH=IT010:NEXT:COPY(60*W-I+
5,10)-(60*W+8,60),IT0(75,120),8:NEXT:FOR
I=4TO11STEP-1:FORH=IT015:NEXT:COPY(60*W-I+
5,10)-(60*W+8,60),IT0(75,120),8:NEXT
60 GOTOD0:DATA 1,0,1,8,3,8,-3,7,-1,6,-1
,0,14,123,34,137,2,14,138,34,175,8,2,60,
3,65,14,4,62,9,63,14,30,68,31,73,14,28,7
4,33,75,14

```

```

SCREEN5:COLOR15,0,0:FORP=0T03:SETPAGE,
P:CLS:NEXT:VDP(9)=VDP(9)OR2:A=RND(-TIME)
2 FORI=1TO360:SETPAGE0,0:PI=I/180*3.1416
3 VX=COS(PI)*RND(1)*.8+.2)*.15:VY=SIN(PI
*)RND(1)*.8+.2)*.15:CX=128:CY=97:PS=C(X
,CY),1:FORI1=1TO15:CX=CX+VX:CY=CY+VY:LTN
E=(CX,CY),1:ITX=VX*.89:VY=VY*.89:VY=VY+.
15:NEXT:ITFRND(1)*5<2THENEXT:GOTO7
4 MD=IMOD3:G=MD+5+1:FORJ=1TO15:P=(J-1)*
5+1:IF(MD=0ANDJ>6)OR(MD=1ANDJ>=11)THEN
NEXT:NEXT:GOTO 7
5 SETPAGE0,P:CX=CX+VX:CY=CY+VY:IFCY<211T
HENPSET(CX,CY),G
6 VY=VY+.18:VX=VX*.92:G=G+1:IFG>15THENG=
1:NEXT:NEXTLESENEXT:NEXT
7 DEFINTA-Z: SOUND0,156: SOUND8,15:S=40:PB
=&H7680:FORI=1TO4:FORI=STOS+15:GOSUB18
8 _PAUSE(40):NEXT:S=S+15:NEXT: SOUND8,0
9 SOUND6,22:PLAY"","","T4S5M65535C1"
10 FORA=0T031:VPOKE PB+A,&H77:NEXT
11 COLOR=RESTORE:FORI=1TO15:RESTORE13:RE
ADR:READR:SETPAGE0,0:GOSUB19:FORZ=1TO15T
1:READR:VPOKEPB+2*Z,R:READR:VPOKEPB+1
+Z*2,R:NEXT:COLOR=RESTORE:NEXT
12 FORK=1TO3:FORI=14TO9STEP-1:AD=PB+I*2:
VPOKEAD,VPEEK(AD-4):VPOKEAD+1,VPEEK(AD-3
):NEXT:VPOKEPB+30,&H77:VPOKEPB+31,8-K*2:
COLOR=RESTORE:NEXT
13 DATA0,0,119,7,119,4,85,2,68,1,51,0,34
,0,17,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
14 FORL=1TO3:B=7:Q=0:FORK=1TO5:GOSUB19
15 IFL=1THENVPOKEPB+(K)*2,B*16+B:VPOKEPB
+(K+5)*2,&H77:VPOKEPB+1+(K+5)*2,B:VPOKE
B+(K+10)*2,&H77:VPOKEPB+1+(K+10)*2,0ELSE
IFL=2THENVPOKEPB+(K+10)*2,B*16+B:VPOKEPB
+(K)*2,&H70+B:VPOKEPB+1+(K)*2,BELSEVPOKE
PB+(K+5)*2,B*16
16 SETPAGEL:COLOR=RESTORE:B=B-1:Q=Q+1:GO
SUB19:NEXTK:L
17 COLOR=RESTORE:FORI=0TO-1STEP-1:I=STRI
G(0):NEXT:GOTO7
18 SOUND0,IMOD256: SOUND1,I#256: SOUND8,(I
MOD3)+12:RETURN
19 FORA=0T031:VPOKEPB+A,0:NEXT:RETURN

```

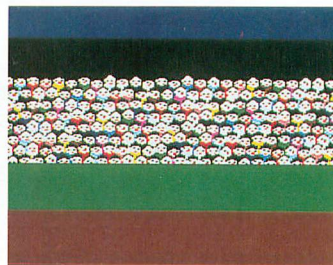
自由部門

動くものばかり

親客

■大分県・F.I.S(13歳)

何が凄いとって、観客の顔が少しずつ違うのが、いやーすばらしい。始まるまでちょっと時間かかるが、これで2度目のTRを達成した今月の☞☺F.I.Sでした。



④この号が発売になった頃には日本シリーズの決着も着いているだろうが、いやー阪神のファンがものすごい

```

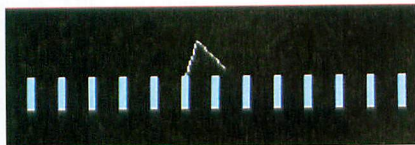
1  COLOR=15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Y:R=RND(-T
IME):COLOR=(2,7,5,4):COLOR=(3,0,2,0):COL
OR=(11,3,2,1):SETPAGE:2:CLS
2  FOR=0TO10425STEP8:CIRCLE(1,4,4),4,2:PA
NT(I+4,4),2:FORZ=1TO(RND(1)*6+4)/10STEP
.05:CIRCLE(1+4,4),4,1,0,5,14,2:NEXT:FORJ
=0TO1:PSET(I+RND(1)*2+2+J*3,RND(1)*2+4),
1:NEXT:LINE I+RND(1)*2+4,RND(1)*2+6)-(I+
RND(1)*2+4,RND(1)*2+6),8,BF:NEXT
3  SETPAGE,0:PAINT(0,0),4:LINE(0,32)-(255
,160),3,BF:PAINT(0,211),1,3:COPY(0,0)-(
255,212),0TO(0,0),1:PAINT(0,0),4
4  FORP=0TO1:SETPAGE3,P:GOSUB6:NEXT:SOUND
7,55: SOUND6,31: SOUND13,13: SOUND12,19: SOUN
D8,16
5  SETPAGE0:FORI=0TO99:NEXT:SETPAGE1:FORI
=0TO99:NEXT:GOTO5
6  FORJ=64TO128STEP9:FORI=0TO255STEP9:LIN
E(I+K,J+5)-STEP(7,9),(I/9+J)MOD15+1,BF:C
YR=8*INT(RND(1)*8)+8,0)-STEP(7,8),2TO(I
+K,J)-RND(1)*2-(1+3*J)MOD2),P,TPSET:NEXT
J:K=K+4ANDK<4:NEXT:LINE(0,132)-(255,168)
,12,BF:RETURN

```


『歩く線』+『DANCE』

■神奈川県・SAXHEXAOTAX²(18歳)

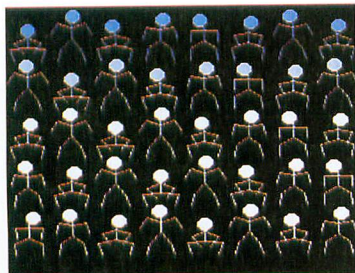
こちらも超常連、称号がさらにふえたSAXHEXAOTAX²、今回は2本採用しました。「歩く線」も「DANCE」も動きのイキがよい。「DANCE」は先月の規定部門のための作品らしく、締め切り過ぎに送られてきた。いやー、こーゆーのが欲しかったのだ。もう少しプログラムが長くてよかったなら、ZOOとかの踊りも作品にできそう。



④くるくる回りながら歩いていく線。妙に可愛いげがある

■歩く線

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINT A-Z:FORI=0T
015:LINE(30,50)-(22+I,30),15:LINE-STEP(-
SIN((I+2)*.349)*22,COS((I+2)*.349)*22),1
5:COPY(0,0)-(60,50),0TO(60*(IMOD4),50*(I
%4)),1:CLS:NEXT:CLS:FORI=28T0230STEP16:L
INE(I,101)-(I+3,120),5,BF:NEXT
20 FORI=16T0190STEP16:FORJ=0T015:GOSUB30
:NEXTJ,I:FORI=176T016STEP-16:FORJ=15T005
TEP-1:GOSUB30:NEXTJ,I:GOTO20
30 COPY(60*(JMOD4),50*(J%4))-STEP(60,50)
,1TO(1,50),0:RETURN
```



■DANCE

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFSNGA-Z:SETPAGE,1
:CLS:S=15:DIMX(S),Y(S):P=3.14159/(S+1)*2
:FORI=0TOS:X(I)=SIN(I*P):Y(I)=COS(I*P):N
EXT:FORJ=0T04:FORI=0TOS:COLORJ+1:COLOR=(
J+1,J+3,J+7)
20 SETPAGE(I*7+J)*8MOD2,(I*7+J)*8MOD2:Z=
(I*224+J*32)MOD256:A=J*40:LINE(6+Z,42+A)
-(6-Y(I)*3+Z,33+A):LINE-(16+Z,28+Y(I)*4+
A):LINE-(26+Y(I)*3+Z,33+A):LINE-(26+Z,42
+A):LINE(16+Z,28+Y(I)*4+A)-STEP(0,-16):C
IRCLESTEP(X(I)*3,Y(I)*2),5:PAINTSTEP(1,-
4)
30 LINE(Y(I)*6+7+Z,Y(I)*8+28+A)-(6+Z,Y(I)
*8+28+A):LINE-(16+Z,Y(I)*4+20+A):LINE-(
26+Z,Y(I)*8+20+A):LINE-(26-Y(I)*6+Z,Y(I)
*8+28+A):NEXTI,J:SETPAGE1
40 Q=(Q+224)MOD512:SETSCROLLQ,0,0,1:FORK
=0T015:NEXT:GOTO40
```

A・T・ブッチャー■福島県・小笠原和裕(16歳)

かんたんといえば超かんたん、誰にでも作れそうなのが小笠原くん(M)のこの作品。でも、無表情が怖いこの顔とひたいの傷、一筋に流れ落ちる血に敬意を表して採用。客商売はたいがいそうだけど、いざ自分がプロレスラーとして巡業することを考えると、ものすごい仕事だ。



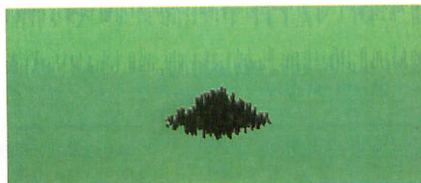
④何もいうまい。よく似ています。ナイス

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5:COLOR=(7,4,3,2):
COLOR=(8,3,2,2):CIRCLE(125,100),56,7,,1
3:PAINT(125,100),7:LINE(83,105)-(82,155
),7:LINE(167,105)-(168,155),7:CIRCLE(125
,155),43,7,3,,3:PAINT(125,157),7
20 CIRCLE(125,134),30,8,3,14,,4:CIRCLE(
105,80),10,1,,2,3,2,3:FORI=105T0142STEP
37:CIRCLE(I,90),9,15,,4:PAINT(I,90),15
:CIRCLE(I,90),3,1:PAINT(I,90),1:NEXT:CIR
CLE(125,125),15,9,,3:PAINT(125,125),9:
CIRCLE(125,127),14,6,,3,14,,2
30 FORI=120T0130STEP10:CIRCLE(I,109),1,1
:PAINT(I,109),1:NEXT:FORI=1T05:READA,B,C
,D:LINE(A,B)-(C,D),8:NEXT:FORI=0T0400:NE
XT:FORI=63T077:PSET(116,I),6:FORN=0T040:
NEXT:NEXT
40 GOTO40
50 DATA 114,46,116,63,121,44,120,54,125,
44,125,57,129,44,128,57,136,46,135,54
```

『ハングライダー』+『うなずき軍団』

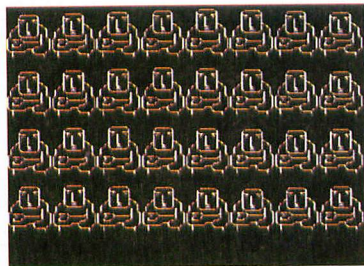
■宮城県・山本哲也(19歳)

山本くんも常連化しつつある。例えば、AOTAX²の「DANCE」とこの「うなずき軍団」を比べてみれば、おなじテクニックでいかにも作者の個性がハッキリとあらわれるかがわかっておもしろい。「ハングライダー」もスピード感があって好評です。最初の予定では、海の上に出るはずだったんだけど、ハガキのスペースがせまいため割愛したそう。ちょっと残念な気もするなあ。



■ハングライダー

```
1 COLOR,1,1:SCREEN5:DEFINT A-Z:LINE(0,0)-
(255,32),2,BF:FORI=1T06:FORJ=0T0255:LINE
(J,I*32+32)-STEP(0,-32-RND(1)*20),I+2:NE
XTJ,I
2 SETPAGE,1:FORI=0T03:COPY(96,128)-STEP(
63,63),0TO(I*64,0),1:FORJ=0T063:LINE(I*6
4+J,I*2+ABS(J-32)/1.5+RND(1)*8)-STEP(0,3
2-ABS(J-32)),1:NEXTJ,I
3 SETPAGE0,0:P=0:M=20:SOUND7,55:SOUND6,3
0:SOUND8,9
4 FORI=2T08:COLOR=(I,2,5,2):COPY(P*64,0)
-STEP(63,63),1TO(96,128),0:P=(P+1)MOD4:M
=M+RND(1)*3-1:M=M-(M*0)+(M*31):SOUND6,M:
COLOR=(I,2,4,2):NEXT
5 GOTO4
```



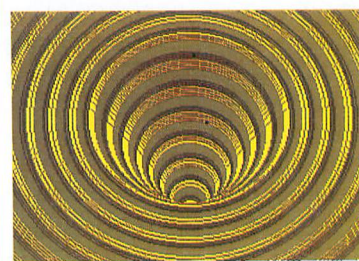
④モア的な味わいのある「うなずき軍団」。実験的なところこわい

■うなずき軍団

```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,0,1:SCREEN5:DRAW"C1
5s8bm8,12"
2 DRAW"G3D26D4FRD2U2R4ER2DFR3DUE2U4HU3H2
L8BD6L2FGDR2E2HFR5EU2D4GLG"
3 DRAW"BM14,84UHL5GDR2GBHD6FR5EU6L2FBL3D
4RGR":PAINT(1,82),1,15
4 FORI=0T07:COPY(0,0)-(31,47)TO(I*32,0):
NEXT:FORI=0T07:COPY(0,0)-(14,100)TO(8+I
*32,ABS(4-I)),TPSET:NEXT
5 FORI=1T03:COPY(I*32,0)-(255,47)TO(0,48
*I):COPY(0,0)-(I*32,47)TO(256-I*32,48*I)
:NEXT
6 FORI=0T0255STEP32:SETSCROLLI,0:FORJ=0T
026:NEXTJ,I:GOTO6
```

蟻地獄 ■京都府・ターンT.Y.S Notos(16歳)

T.Y.S NotosくんもTRを達成したので、ここにターンという称号を授与する。作品のほうは、独特の抽象的味わいのあるもの。住所、多磨ですよね。多磨霊園に行ったことがあるけど、中央の塔とか、いろいろ興味深いお墓があったなあ。



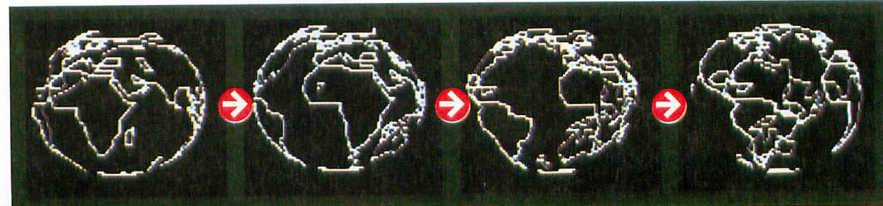
④あー、吸い込まれていく蟻地獄。よく見ると底のアリが懸命に生き延びようとがんばっている

```
1 SCREEN5:COLOR,15,15:CLS:FORJ=1T0190:K=
K+J/100:H=12-(JMOD11+1):Y=Y-(J<120):CIRC
LE(128,211-Y),K,H:IFJ=120THENGOSUB9:NEXT
ELSENEXTJ:B=5:C=9:COLOR=(15,3,3,0):COLOR
=(13,0,0,0):SPRITE$(0)="0000":FORI=0T01:X
(I)=RND(1)*255:Y(I)=0
2 NEXT:SOUND6,10:SOUND7,7:SOUND8,10:A=1
3 COLOR=(AMOD11+1,5,5,0):COLOR=(BMOD11+1
,3,3,0):COLOR=(CMOD11+1,2,2,0):FORI=0T01
:ONRND(1)*4+1GOTO4,5,6,7
4 X(I)=X(I)+5:Y(I)=Y(I)+1:GOTO8
5 X(I)=X(I)-3:Y(I)=Y(I)-1:GOTO8
6 Y(I)=Y(I)+7:GOTO8
7 X(I)=X(I)-2:Y(I)=Y(I)-3
8 X(I)=X(I)+(X(I)>128)-(X(I)<128):Y(I)=Y
(I)+(Y(I)>100)-(Y(I)<100)+(Y(I)>130):PUT
SPRITEI,X(I),Y(I),13,0:NEXT:A=A+1:B=B+1
:C=C+1:GOTO3
9 CIRCLE(128,92),74,14:PAINT(10,10),15,1
4:PAINT(10,10),14:COLOR=(14,3,3,0):A=RND
(-TIME):RETURN
```

ちきゅう ■三重県・Toxsoft(18歳)

Toxsoftくん(MSXt)のこの作品、地球が回るものは前にもあったんだけどあまりに今回のものの出来がよいので採用。リストは長いのでカットして、付録ディスクを走らせてみてください。MSX2、2+だと約20分ぐらいして動きます。びっくりすることうけあい。AVフォーラムもここまでできたか。

④この連続写真で見ても、実際に事に見せているでしょ？



この頃塾長は近所で買物をするようになって、めったに繁華街に出ていかないので、銀座や渋谷にでかけるときの楽しみは文具店ハンズとかではステーションナリーというのをぞいてノートとかペンの顔を見ることがある。本屋はまだのぞくが、CDとかはめったにチェックしないなあ。そういうば、ちっちゃいときから文具店はクロックする空間だった。最新型のシャープペンシルとかがほしくて、ついつい何本もたまったらしいやつものだ。それでですね、3月号のお題は文房具とする。学生諸君にはあまりに身近なこの話題、そのあたりを掘ってネタを探し、力作をたくさん送ってちょうだい。締め切りは12月8日必着。よろしくね。

ほぼ梅麿の

CG Contest

最近、寒くなってきたのでコタツを出したぞよ。コタツの上にはMSXが置いてあるが、コタツに入りながらCGを描くと、外に出ている手が冷えてしまうでおじやる。プルプル。



POINT システム

投稿された作品をビッツ・CGチームの5人が、1人1〜5点の5段階で評価し、それぞれの得点を合計して評価します。5つの項目は、イラスト部門が構図・色彩・魅力・背景・表現力、紙芝居部門が構図・色彩・魅力・演出・技術、ぬりえ部門は色彩・背景・表現力の3つとなっています。

部門別 賞金・賞品				
総合 POINTS	イラスト 部門	紙芝居 部門	ぬりえ部門	
100 〜125	現金1万円	現金2万円	60 〜75	現金5千円
80 〜99	現金3千円	現金5千円	50 〜59	掲載誌
60 〜79	ディスク5枚 +テレカ	ディスク5枚 +テレカ	40 〜49	テレカ

グラフィカルスCG講座

CG原画を描くうえで大きくわかれるのが、マウスで直接描くか、スキャナ取り込みで描くかの2つでおじやる。そのうちパソコン業界で一番使われているのがスキャナ取り込み描きなのだ。

そして、わがCGコンテストでも、イラスト部門の投稿でスキャナを使って描く人が多くな

ってきたでおじやる。スキャナを使うということは、原画を紙に描きおこさないといけない。マロはマウスで直接ガリガリ描くので、紙に描くのはどうも二

ガテでおじやるのが……。で、今回はワンポイント番外編として、スキャナを使って描く場合とマウスでガリガリ描く場合を比較してみようと思う。

キミはスキャナを使うか？ マウスで描くか？

MSX用のスキャナは、パナソニックのFWRSU1Wだマロ。これに別売のインターフェース(FS-IFA1)を買って使うでおじやる。取り込み範囲は約10cm×10cmぐらい。で、実際使ってみると、なぜか画面右はじが切れてしまうのだ。この切れた部分は、あとで自分で描き足してやらなければならないのだが、絵の形はちゃんと取り込めるマロ。



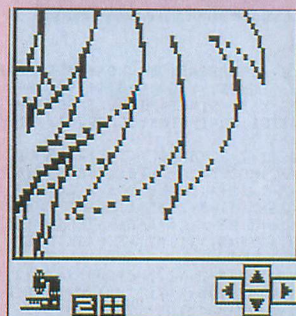
FWRSU1W (24800円) と FS-IFA1 (9800円) を買わないと使えないぞ。スキャナ本体はハンディタイプだ



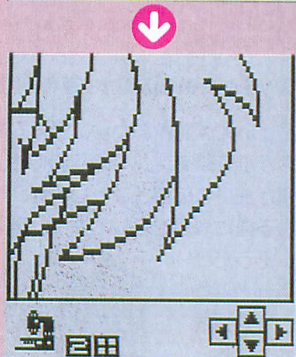
スキャナで取り込んでみた。右はじが切れてしまうので、あとから描き足さねばならない

線の修正はしなくちゃならない！

さて、取り込んでみた絵はそのままだと色をぬれる思いがちだが、そうはいかないぞよ。拡大してみると、ところどころ線の切れている部分が多いのでおじやる。ここでマウス描きのときと同じく、線の修正をしないとイケなくなる。結局マウスで描こうがスキャナを使おうが、修正はさけて通れない道でおじやるので、スキャナ取り込みは、絵の形を取り込めるにすぎないと覚えておこう。最後に、マウス描きとスキャナ取り込みの修正のちがいは、マウスはけずって修正していくが、スキャナは線を描き足していく修正が多い点だマロ。マロはやっぱりマウス直接描きのほうが描きやすいと思うでおじやるが、みんなはどう思う？



よく見ると線が切れているので、切れた部分をきっちりと一本の線にしないとイケないぞ



線を直すときは全体のバランスを考えて直す。これはマウス描きのときと同じように



梅麿 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能を失っているがときどき正気になる



アニイノ ビッツでは数少ない、まともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこたわがき好きという不思議な人物

イラスト部門

残念ながら今月も紙芝居部門はないのでおじゃる。投稿もすくなくって、ちょっと停滞ぎみ。うーむ……。とりあえず紙芝居部門に関しては、来月号か

らなにか対策を考えてみようと思う。ちらっと案があるので、わしく(でもないが)は96ページの「明日のCGコンテストを考える」を見てたもれ。

それでは、気をとりなおして今月のイラスト部門の発表にきたいと思うぞよ。今月は100点をこえた人が3人出たでおじゃる。みんなたいした実力で、感

心してしまったぞよ。マロもがんばらねば/ほかの人たちも、自分の絵がらを大切にしていあってなかなかのレベルアップぶりだぞよ。めざせ100点以上/

114

POINTS



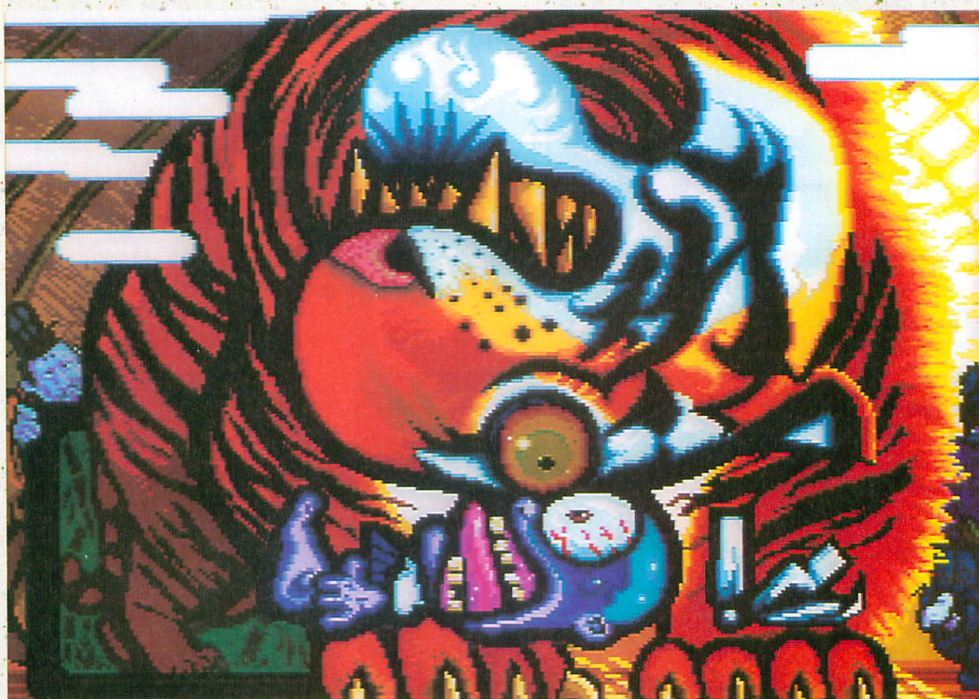
画面いっぱい描いたトラが大迫力/そしてこの一休さんの表情/どれをとってもすばらしい作品だぞよ。この人ったらおもしろいし、うまいし、ほとんどいうことなしでおじゃる。色の明暗をしっかりとえ、256色をうまくつかっているぞよ。ゲー/梅

作者のコメント

これはRGBモニターを買って初めて描いたCGだ。今まで使っていたふつうのテレビに比べるとドットのエッジがスッキリるので、グラデーションにもリキが入る。友人が「こういう気味悪い絵はキサマにしか描けぬ」などというらしいことをいってくれた。アートは個人の魂の形。思うままに描ければそれでいいのだ。富山県・HOBBS

さあ、とんちで切り抜けろ!

富山県・HOBBS(28歳) G S8



神奈川県・築地琢郎(17歳)
公園のアヒル



108

POINTS



となりて見ていたのぐりろが、「すげーリアル」ときわいておるぞ。水面の表現がピカイチでおじゃる。付録ディスクで確認したもれ。(梅)

作者のコメント

以前の作品はSCREEN8でしたが、今回はドットのこまかいSCREEN7を選びました。このCGは、ぼくが公園で撮った写真を元に表現したものです。写実的にするためにかく線は使わず、とくに水面は注意して描きました。最も白に近い空色がなかったふんど、そのほかの足りない色はタイルでおぎないました。神奈川県・築地琢郎

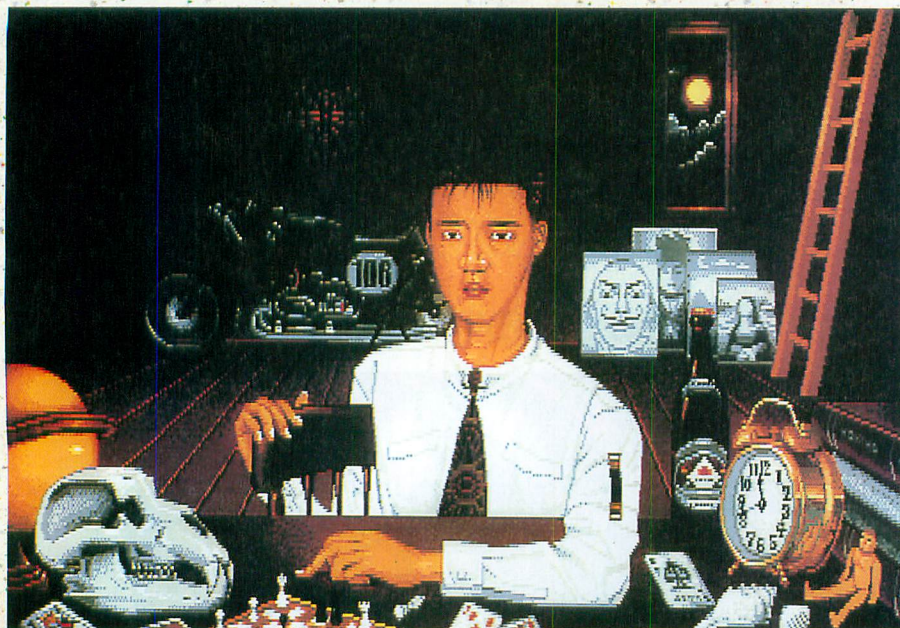
G S7

記号の解説

G グラフサウルス P パナソニックシステムディスク F フールディスク D DD倶楽部 B 自作ツール H その他のツール

S5 SCREEN5 S6 SCREEN6 S7 SCREEN7 S8 SCREEN8 S12 SCREEN12 IN インタレースモード

茨城県・志村圭介(18歳)



G S7

103
POINTS



うーむ、こんな部屋に住んでみたいと思ってしまった。とにかく小物の描き方に目がいってしまう作品だぞよ。月あかりがなんともいい。(梅)

作者のコメント

自画像というより、自分の内面世界を表わす絵にしたいと思ったので、人物より小道具のほうに気を使いました。はじめはSCREEN8で描いていたのですが、より細かい表現をしたいと思い、途中からSCREEN7で描きなおしました。SCREEN7のすくない色数をカバーするため、ほとんどの色を茶系統にしました。茨城県・志村圭介

おろかなにんげんめ

東京都・MO-(18歳)

P S8



89
POINTS

色見がきれいで気持ちいい。一瞬でパッと目に入ってくる感じもいいぞ。魚の影の表現がなかなかおもしろい描き方をしている気に入った。(K)(構図16・色彩20・魅力19・背景15・表現力19)

つりをする人

東京都・MO-(18歳)

P S8



87
POINTS

タイルで描いた山がおもしろいが、空の色が暗いせいで(構図15・色彩19・魅力21・背景16・表現力16)

Memories

岡山県華火使(うら)



G S7

86
POINTS

セピアっぽい色調で、タイトルとあっていいですね。(S)(構図18・色彩19・魅力15・背景15・表現力19)

何者だっ!
岐阜県 白本製(25歳)



84
POINTS

動く人物に合わせてカメラで撮るように、背景が流れている表現がいいじゃん。これ、けっこんスインだよ。(K)(構図19・色彩16・魅力16・背景15・表現力18)



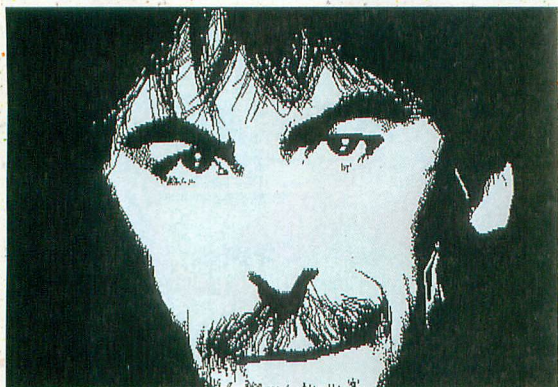
〈長野県〉「無題」とちもち／背景にもっと主体の女の子を引き立てるように描いてみよう！



〈群馬県〉「夏の思い出」イリ氏／雲が白1色ってのは……。もっと色をうまく配分してみよう！

ジョージ・ハリソン

埼玉県・秋山英司(17歳)

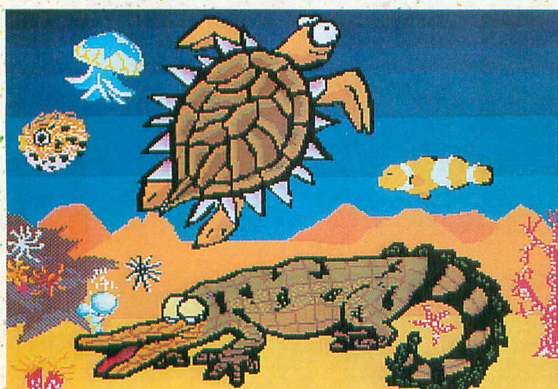


83
POINTS

2色だけでよく描けているなあ。苦労が光ってるよね。(ア)構図15・色彩17・魅力19・背景15・表現力17

海?陸?

長崎県・若魔段基地(14歳)

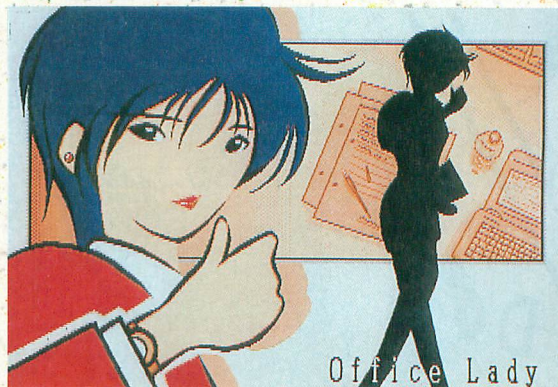


80
POINTS

うーん、少々まとまりにかけられるけど、雰囲気楽しいな。(K)構図14・色彩19・魅力19・背景14・表現力14

Office Lady

大阪府・ちづかの弟(14歳)

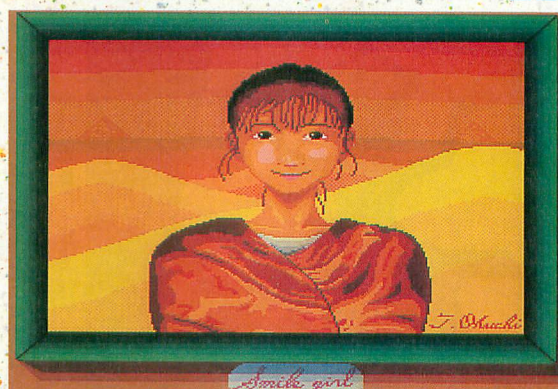


81
POINTS

キャラクターの線のタッチがいいですね。個性的い。(ア)構図17・色彩15・魅力14・背景17・表現力18

Painting~異国の少女~

岡山県・大内孝之(15歳)



78
POINTS

服の質感がシルクのように、とてもいい感じだじよー。(D)構図14・色彩18・魅力15・背景13・表現力18



宮崎県・洋樹秀司(ア)感
TEARS"天の涙"

77
POINTS

この女の子はなぜハダカなのだろう? (K)構図17・色彩15・魅力15・背景14・表現力16



福島県・稲川千鶴(19歳)
ど・ごうか願いを...

77
POINTS

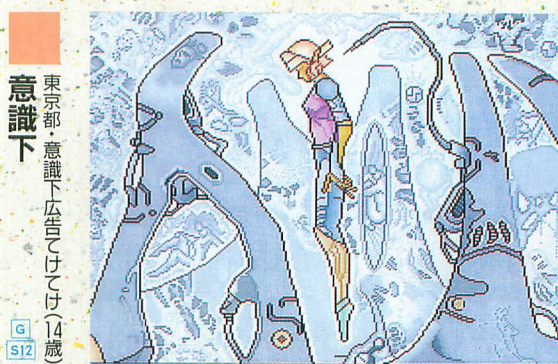
キャラクターにあいきょうがあつていい。(D)構図14・色彩15・魅力18・背景14・表現力16



宮崎県・米良宏幸(17歳)
星の創造者

74
POINTS

周りに浮かぶシャボンがいいですね。(S)構図15・色彩15・魅力15・背景13・表現力16



東京都・意識下
意識下

73
POINTS

遠近感がいま一步。もうすこし整理しよう。(K)構図15・色彩15・魅力12・背景14・表現力17

おしかった人たち



〈山梨県〉「劉備〜冬〜」笑い箱／キミはビックリマンチョコが好きだろう？ もっと描きこみを！



〈福井県〉「別荘にて」毛利信之／顔と首のつきかたがずれている。デッサンを勉強しよう。

最後まで描けよとウィザード談

東京都・宇宝秀行 (17歳)



72
POINTS

Gペンがリアルでおじやる。ぬり方
もうまいぞよ。(画) (構図13・色彩14・
魅力16・背景14・表現力15)

VOGUEING OF FANTASY

埼玉県・KIYOTAKA, Y (18歳)



71
POINTS

うっ、こわいでし。こはインドか
中国か……。 (画) (構図15・色彩13・魅
力13・背景15・表現力15)

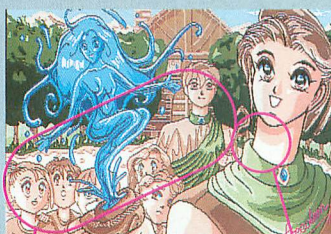


ファンキーKの ここを直せば採用だぜ!!

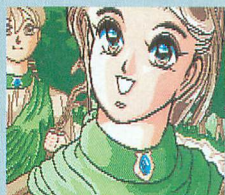
今月の添削CGは、ひと目見
て手前の人物の首が長すぎる
のに気がつくぞ! CGを描
くときは、ときどき遠くから
見て全体のバランスを整えよ
う。モニターに近づきすぎて
描くと、絵の全体バランスを
失ってしまうぞ! あと、後
ろの子供たちと背景の色が似
たりよったりで人物が浮き出
ていないところも注意だ。も
っと色のバランスを考えよう。

ウンディーネ

長野県・Freedom (17歳)



人物の色をかえたりして、背景
から人物を浮き出させよう



顔を落として首の長さを調節し
てみよう。首もすこし細くする

FILES

熊本県・SHOWN (18歳)



70
POINTS

構図はいいので、タイトルをひか
えてみよう。(画) (構図18・色彩
13・魅力14・背景10・表現力15)

異世界の少女

長野県・自由な蟻 (20歳)

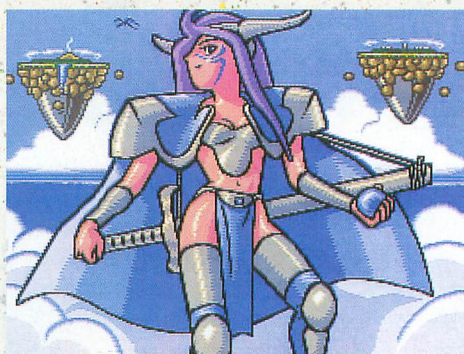


70
POINTS

女の子の顔はいいけど、腕が太
いです。(画) (構図14・色彩14・魅
力14・背景13・表現力15)

女剣士

北海道・島津貴広 (18歳)



68
POINTS

太い線はタッチとしてとらえれ
ばグッド! (画) (構図15・色彩10・
魅力15・背景13・表現力15)

明日のCGコンテストを考える ～紙芝居部門～

紙芝居部門に投稿があまり来て
いないとブツブツいっているの
にもかからず、突然だが紙芝居
部門の独立を宣言する。いまま
で読者からの質問の多くは、ど
うやればアニメーションできる
のか、紙芝居のためのツールは
あるのか、に集中していた。現
在の紙芝居のページではそれを
説明するには、ちょっとつい
ものがある。CGをイラストの
別の形ととらえるだけではなく、
新たなCGの道を開くと思って
いらしゃるみなさん。力作をお

待ちしている。そして、投稿時
にプログラム・リストの添付や
解説も同時にお願する。では、
暖かく応援してくれ!



こんにちは!

いままでの紙芝居部門の優秀作品よ
り。プログラムの解説とか聞きたいと
思わない?



〈大阪府〉SKY 斉藤明子 / 女
の子の横顔と背景をとけこませる
表現が足りないぜ!



〈長野県〉「りんごの木」プリメ
でプリンセスになれんよー/地面の
線はないほうがよかった。

ぬりえ部門

ぬりえ部門のお題CGは、SCREEN7で描かれているけれど、読者のなかにはSCREEN8で描いている人もいておじゃる。今月の優秀作はなん

とSCREEN8で描いているおじゃるぞ。SCREEN8は色が多いおじゃるが、その分ドットがあらくなってしまうので、表現がむずかしいのだ。

ぬりえ部門の評価には3つの項目があります。それぞれ色彩・背景・表現力です。この3つの項目を、イラスト・紙芝居部門

と同じく5人が1～5点の5段階で評価をします。したがって、最高得点は5人×5点×3項目で合計75点となります。

おおかみと赤帽子ちゃん

神奈川県・家野たぬき(22歳)

G S8



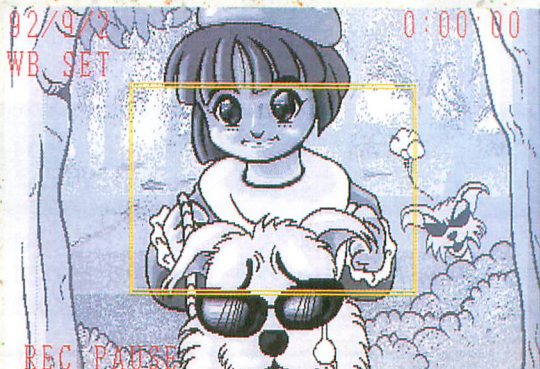
57
POINTS

木のぬりえがおもしろいとおじゃる。しかし、少し画面が暗い感じがするぞよ。(色彩21・背景16・表現力20)

ぬりえ

茨城県・坪井敏明(7歳)

G S7



52
POINTS

背景がけっこう描きこんでいてよい。カメラのファインダーをのぞいたような感じがグッドに描かれているぞ。(色彩18・背景18・表現力16)

森の中で...

宮崎県・洋樹秀司(7歳)

G S7

49
POINTS

うー、背景がちょっと暗い。全体を考えると色をつけている。(色彩19・背景19・表現力15)



ぼうけんしゃ

東京都・レイピア(16歳)

G S7

37
POINTS

色くあいは全体的にバランスがとれていていいと思います。(色彩11・背景11・表現力15)



むだい

滋賀県・神田大明神(15歳)

他 CG 7
S7

32
POINTS

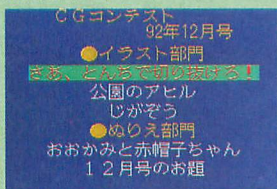
ぬりえ部門とはいえたまたむかぬりえというのはいえませんが、色(色彩11・背景11・表現力10)



付録ディスクのCGコンテストを見よう

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは、圧縮ファイルのため、このままでは使用できません。使用するには解凍する必要があります。解凍作業は、109ページの解凍作業についての説明や手順をよく読んで行うってください。そのさい、2Dフォーマット済みの新しいフロッピーが1枚必要になるので用意しておいてください。この2Dフォーマットの方法も109ページに詳しい説明が書いてあります。ファイルのコピーが終わって解凍作業に入ると解凍にけっこう時間がかかります。

その間、おやつと牛乳でも飲みながら待ちましょう。解凍作業が終わると下の画面が表示されますので、あとは画面に示される操作方法をよく読んでお楽しみください。



●今月はイラスト部門3作品、ぬりえ部門1作品、そしてお題CGだニョロ

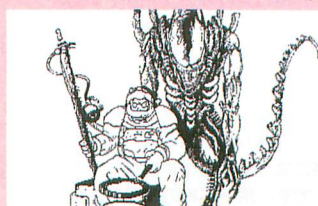
ぬりえ部門の投稿よろしく!

今回、付録ディスクのシステム(CGファイラ)を新しくしたため、ぬりえ部門用お題CGの拡張子の変更ができません(ごめんなさい)。『F1ツールディスク』でぬりえデータを読むには

拡張子を変える必要があります。やり方は、BASIC上で「NAME" ODA12.SR7"AS"ODA12.SC7"と打ちこんで拡張子を変えてから、ツール上で読みこんでください。しめ切りは12月8日必着。



をロードしよう



●今月はぼくちん、のぐりるが描いたじょーん。~~~~~ これはむずかしいじょーん

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ



92年も大詰めをむかえたこの時期にパソコンでは日本最大規模のネットPC-VANをはじめ、初顔、新企画がめじろ押しなのだ。



ダイジェスト・ボイス Digest Voice

先月ちょっと予告したようにPC-VANに入ってみた。感想はというと「広い！」の一言。

いったいどこに行けばいいのかわからなくて、ログインしたとたん迷子状態になってし

まう。そんなわけで担当のおぼえている呪文はメインメニューからMSXのコーナーへ飛びこ

とのできる「JMSX」1つだけ。こんなことで大丈夫なのでしょう

PC-VAN・MSX-SIG

☆MSX-SIGには右のメニューマップのように7つのコーナーが用意されている。「電子メール」は、その名のとおり電子郵便。「フォーラム」はいわゆるボード。「ライブラリ」は過去の話やニュースを保存している。「PDS」はチャットのこと。「PDS」ではフリーウェアのコーナーができる。そして「SIGについて」では、以下のような文書があるのだ。

★10このSIGのちょっとしたハンドブック

これを読んでいるのは、SIG参加の方がほとんどだと思います。ここでは、参加についてのちょっとした説明をしますので、軽く読んで下さい。

ここはMSXのSIGですんで、基本的な話題はMSXについてです。(そりゃそうだ?)MSX/2/2+/TRのSIGですね。もちろん、SIGでこれから来るもの拒まず、MSX以外のユーザーでも、MSXやMSXのゲーム、PDSに興味がある人ならどんどん参加してください。

今までROMに浸っていて…なんて気兼ねも無用です。是非RAMになって下さいませ。

でも、ボード毎の利用の注意は守って下さいな。

さてさて、MSXは今日ではそ

れほどメジャーとはお世辞にも言えません。新機種もそれほどバツとするものではないし、参入メーカーも減る一方です。そんなMSXと付き合う我等です。その愛着では誰にも負けません！あなたのMSXをバツと明るくするも、暗くするも貴方次第。ついで言うなら、MSXを楽しむものにするかどうか、このSIGでの皆の行動次第です。(後略)

1990/12/23 椎実

★12MSXでパソコン通信するには 前書

MSXでゲーム以外の何かをしようとするとその情報の少なさに唖然とすることがあります。

98あたりなら各ソフトの解説書が出ているのに、MSXの場合勉強しているショップで解ればオンの字、などということもあります。(地方なんか特にづらいですね)というわけでこれから3つにわけ「MSXでパソコン通信をする際に知っておきたいこと」を述べてみます。とりあえずこれを読んで、あとは取り扱い説明書を読めばネットへのアクセスは可能になります。

もし、それ以上にわからないことがあればSIGへ質問として書き込んでください。

項目は次の3つに分かれます。

SIGについて

★11 90/12/06:メニューマップ

1 SIGについて

1. このSIGの説明
SIGの内容・各コーナーの説明。
2. SIGからのお知らせ
横断幕(オープニング)とイベント等のお知らせを登録してあります。

2 電子メール

n.

3 フォーラム

n.

1. MSX-ROOM
MSX-SIGのメインボードです。MSXの話題、Q&A、ゲームの話題をやっています。
2. テクニカルノート
ソフト・ハードのテクニカルな話題の為に、ゲーム中心になりつつあるMSXの為に、テクニカルQ&Aとラポラトリのボードです。
3. 開発室
評価用のPDSなど、暫定的なPDSのUPL OAD用のボード。ISH専用です。

4 ライブラリ

n.

1. 説明
各ライブラリボードのキーワード、分類等の詳細な説明が登録してあります。
2. インフオメーションNEWS
MSXやコンピュータのニュース関連、一週間か一月経ったものからデータベースへ転載してありますから、最新のもののだけです。
3. MSXデータベース
MSXのハードウェア、ソフトウェア、規格等、技術資料や、SIGに紹介された使用例に至るまで、MSXなんでもデータベースです。
4. タイトルダイジェスト
ボードでどんなことが話されてきたか。それはタイトルを見るのが分かります。一番！というわけで、過去のMSGのタイトルのみを展示しています。

6 OLT

n.

OLTで気ままなお話をどうぞ。

7 PDS

n.

5. BEGIN
初心者向けの基本PDSが登録されています。ご利用の前にはなるべくMSX-ROOMのほうへPDSについてお問い合わせ下さい。基本セット準備・入手手順を説明します。
6. SYNTH
一般総合フリーウェア用
7. HOBBY
C言語など、マニアレベルのホビーツール用
8. FILES
つきつきとバージョンアップされるARCやLZHなどファイルコンバーター用
9. PIXEL
画像データ・ツール・プログラム用
10. MUSIC
音楽データ・ツール・プログラム用

1: 予備知識・・・MSXの種類、器、ソフト
MSX-DOSについて、
2: 通信をする際の機材、周辺機
3: PC-VANに接続する場合
の各種設定
椎実

パソ天CGギャラリーPasoten Computer Graphic Gallery

「このページはパソ天担当の趣味まるだしのページだ」と第1回のときいっておきながら、

3回目にしてネットCGのネの字も知らない人間が、いつのまにかこの担当にさせられてし

まった。うひゃあ／

と、ということで、今回はわたくし(あじ)が行き当たりばったりで入ったネットで、なんとなくダウンしたCGを掲載することにしよう(おい／)。また、自

分の描いたCGをフリーウェアとして提供したいという人がいたら、ドシドシ編集部まで送ってきてほしい。でも、CGコンテストじゃないから賞金とかはでないけどね。



学校帰り、待ち合わせ(どんきい)

このパソ天コーナーのまんがや、ファンタムのイラストでおなじみのどんきい先生の作品。なんでもタブレットを買って、はじめて描いた作品らしいぞ

Sample_1 (わしおなおひろ)



この作品は直接、担当に送られてきたCGだった。彼はX68000ユーザーで、この絵は仕事場のPC1980Iを使って描いたそうだ。色がちょっと暗いぞ、わしお／

DREAM~夢の降る街~(ダダちゃん)



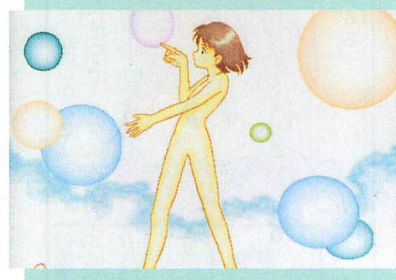
いかにもPIC形式の画面らしいCGだ。人物のまわりや、雲などがすくこまかく描かれている。使っている色も多い

美しき静けさ「君のための月」(川井十郎)



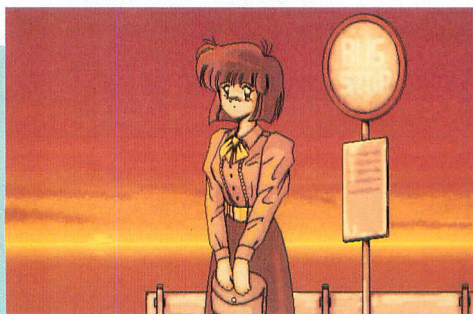
CGを描きはじめて1年目で50作品描いたそうだ。いっしょについてくるドキュメントが対話形式になっている

夢に遊ぶ少女(さばら)



タイトルの通り、夢の中みたいな作品だ。ホンワカしているというか、なんとなくふわふわしているという表現がいいと思う

夕焼け
(A・三坂)



夕日はすべてマウスだけで描かれている。あまりにもきれいに描けたので、あとから女の子を立てさせたワケ。ちなみに作者はパソ通をやった

お月様。(ももんがMON)



月がとつてもきれいだよね。うーむ、神秘的な絵だ。作者は満月近くになると、金縛りにあつたり眠れなくなつたりすることが多いそうだ。何か関係があるのかな?

試験版

アップロードする人



この指止まれ

CGコンテストの盛況をみるまでもなく、Mファン読者でCGを描いている人って多いよね。でも、そのなかでパソ通している人っていうと、本当に限られてしまう。パソ通をすればいろんな人に意見が聞けてCGの世界がもっと広が

ると思うのに残念なことだ。そこで、そういうCG作家のみんなから送られてきたCGをニフティサーブのギャラリーフォーラムにアップロードしてしまおうというのだ。もちろん、ネットワークカーから寄せられた感想は作者本人に転

送するし、誌面でも掲載していこうと考えている。応募方法はCGの入ったディスクに(MAGやPICなどの画像形式に変換してくれるとうれしい)80ページの応募用紙を付けて、住所、氏名、電話番号など必要事項を書

き入れてパソ天「アップロード」係まで送ってほしい。たくさん送られてくるようなら全員アップロードできるように考えてもいいんだけど、いまのところは毎月3名のみの抽選ということて様子を見てみようと思っているのだ。

ハードウェアラボ Hardware Laboratory

今月からはネットワークカーの人たちに登場してもらって、自分のMSXについて語ってもらおうと思うのだ。ネットワークカーのなかにはいろいろ改造している人や周辺機器を数多くそろえて充実させている人など多い

るので、参考になるだろう。

また、「ぼくのMSXはこんなにスゴイ」と自負している人はどうぞ編集部まで手紙を送ってきてほしい。その際は自慢のシステムを明記すると愛機の写真を忘れずに送ってきてくれ。

採用の人は後日、詳細なアンケートを送らせてもらうので、住所や氏名、電話番号などを忘れないように。

さて、今回登場してもらうのはパソ天でも紹介したことのある「FALCON-NET」のシ

スオペ、TOMSONさん。ホストマシンとして活用しているので、ハードディスクが2台もつながっているのが特徴だ。そういえばFALCON-NETにはフリーウェアもたくさんあるもんね。

MSX自慢

●ホストシステム

現在のシステムは下記の通りです。値段は購入価格で、すべて新品です。モニターはマシンが多いので時と場合によって使い分けてます。ホストマシンやその他の周辺機器は開局当時より変わってますので、投資金額は……80万円ちょっとですか(定価換算なら100万円をこえます)。

●おすすめツール

〈エディタ〉MSX-DOS2を持っているのであれば、文句なしにアスキーの「MSX-DOS2 TOOLS」付属「KID.COM」

FALCON-NET シスオペ TOMSONさん

でしょう。64KBまで編集でき、しかも高速で、置き換えや検索等も機能も充実しています。難点はありませんが、今のところこれをこえるエディタはないのではないかと思います。コントロールコードが扱えるという事は特筆すべき事項かと思います。

〈通信ソフト〉これはフリーウェアの「RAETERM」をおすすめします。わたしが見てきたなかではこれがいちばんでしょう。高速・高機能、そしてESCシーケンスのカラーな画面。よいです。〈ホストプログラム〉私が運営に使

っているのは「M. H. R. V.」というホストプログラムです。システムとしてはビッグモデルとWWIVのあいの子といったところでしょうか。フルアセンブラですからそれなりに快適に動きますし、オリジナルの漢字ドライバ搭載により、コンソールからESCシーケンスを見る事ができます。バイナリ転送も対応です。

※バッファを多く取っているため、1度アクセスすると後はFDでもHDDでも速度に大差はありません。違うのは容量くらいで……。

TOMSON

●ホストシステム構成

(FALCON-NET開局日1985/10/15・アクセス番号:03-3403-2649)

本体 パナソニック FS-A1ST(RAM512KBに増設)60,000円

拡張スロット NEOS EX-4 22,000円

HDインターフェース アスキー MSX-HD Interface(2個)30,000円×2

HDD1 ロジテック SHD-40JUSTIN(40MB)60,000円

HDD2 コンピュータリサーチ CRC-MH4B(40MB)55,000円

増設RAM 1024KB(本体と合わせて1536KB)

RS232C アスキー MSX-SERIAL 232 20,000円

モデム オムロン MD24FS7 45,000円

モニター1 NEC PC-TV455 80,000円

モニター2 NEC PC-TV151 90,000円

ホストプログラム M. H. R. V. (FALCON-NET Special Version)



◎これが、FALCON-NETのホストマシンだ。拡張スロットによってハードディスク2機と自作の増設RAMにつながっている

補 ★ ★ 足

増設RAM 1024KB アスキーから発売されている「MEM-768」は768KBなので計算が合わない。くわしく話を聞いてみると、ネットの会員さんのひとりから作ってくれたとのこと。今度、その会員さんから増設RAMの作り方を教えてもらおう。

コントロールコードが扱える コントロールコードとはカーソル制御などの特殊文字で、リターンやタブなどがそれだ。通常は画面に表示されないの、どんなコ

ードが入っているのかわからないが、「KID.COM」ではこれも表示してくれる。

ESCシーケンスのカラーな画面 FALCON-NETに入ってみれば一目瞭然だが、画面が点滅したり文字に色がついたりにぎやかだ。ESCシーケンスは画面の制御を行うものでESCコード(1BH)のあとに必要なパラメータをつける。このなかにカラーコード(8色)を設定するパラメータもあり、これを使ってにぎやか

なメニュー画面を作ることが可能になる。「RAETERM」のほうはそのうち付録ディスクに収録する予定。

ビッグモデルとWWIV どちらもPC-9801のホストプログラム。「ビッグモデル」のほうはナツメネットでおなじみのナツメから発売されているホストプログラムで多くの草ネットで使用されている。「WWIV」のほうはアメリカ産シェアウェアだ。ちなみに「M. H. R. V.」はフリーウェア。

フリーウェアとは★

多くの人に使うことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。最近「パソ通=フリーウェア」という図式が定着して、フリーウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう。

ネットお〇ま!?

おま・しま★どんき



パソ天情報部 Pasoten Information Bureau

今月から不定期に連載していく予定のこのコーナー、パソ通に関してのもろもろの気になる情報を編集部みずから調査して取り上げていこうと思う。たとえば、大手ネットの新サービスとか、新型オンラインゲームの

情報とかね。

こういうのは編集部だけで調べても集まらないので、読者のみなから情報提供してもらいたいと思う。「パソ通のこんな秘密、知ってます」などの情報や要望、疑問などがあったら「パソ天

情報部」係まで送ってほしい。情報の重要度に応じて粗品を進呈するぞ(粗品を何にするかは決めていない)。

さて、今月はパソ通でいちば

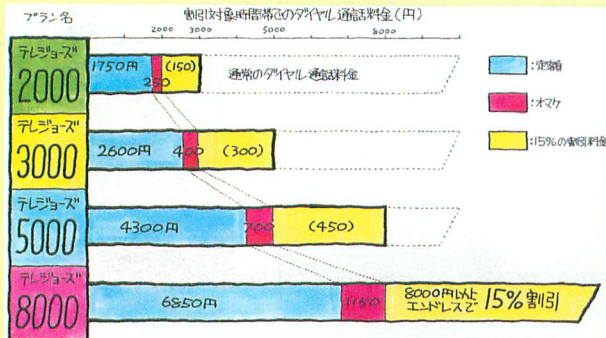
ん気になる電話料金についてレポートしてみよう。キーワードはもちろん「いかにして電話料金を安く済ませるか」という一言につきるのだ。

土日・夜間ならバッチリ

テレジョーズ

月極電話料金割引サービスと銘打ったNTTの新サービス。月極めの電話料金にプラスして一定額まで安い料金でかけることができる。対象となる時間帯は土日、祝日の終日と平日夜10時から翌朝8時まで。これはパソ通の時間帯と一

致する。市内通話でも市外通話でもサービスが受けられるので、毎月4000円以上電話料金のかかる人は検討してみたいだろう。利用状況にあわせて下のような4つのプランがある。(問い合わせ先: NTT営業所 ☎116)



究極の電話料金対策

ハム通

電話料金の必要ない無線(ハム)を使用したパソコン通信というのがある。知っているとおり、アマチュア無線をするには資格が必要で4級以上のアマチュア無線技師の資格を有して、無線局を開局していなければならない。そしてホスト側も無線によるパソ通をやっていないといけないのだ。資格をとったりするのにすこし手間がかかるけど、電話料金が

かからないというのは魅力。ホスト局のほうもすこしずつ増えてきているので将来が楽しみだ。

このハム通に必要な機器は無線機(10万円前後)とTNC(ターミナル・ノード・コントローラー)だ。このTNCは無線機とパソコンをRS-232Cを介して接続する機械で2万円台からある。これらをコントロールするソフトはフリーウェアに頼るしかない。



◆低価格TNC「TNC-22」は2万4800円。(タスコ電機 ☎03-3801-4511)



◆小型TNC「TNC-211」の価格は3万5800円と手を出しやすい。同じくタスコ電機

遠距離はおまかせ

パケット通信網

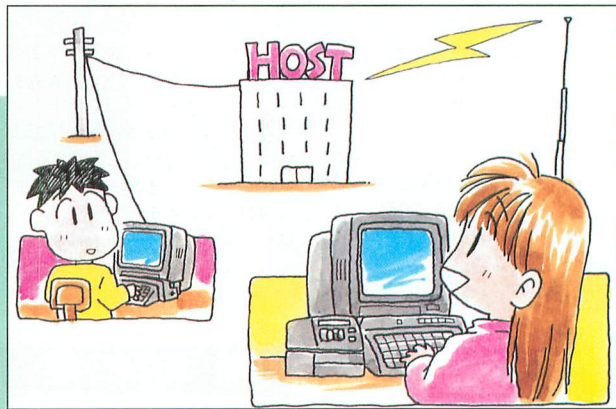
遠距離の草ネットにアクセスする場合や近くに大手ネットのアクセスポイントがないという場合に力を発揮する。国内には3つのパケット通信網があり、ホスト側も同じ通信網に加入していないとアクセスできないので、目的のネットが加入しているかどうか調べる必要がある。1回線しか持たない草ネットでも全国規模のアクセスポイントを持つことができるので草ネットを運営しているシスオペさんは検討してみるといいかも。

このサービス、TYMPASではホストダイヤル、Tri-Pはコールアウトサービスと呼んでいる。どちらも年3万円弱の利用料を支払うだけで全国規模のネットになれるとあって、加入するシスオペさんが爆発的に増えている。

●DDX-TP 加入料: 800円。利用料: 3分につき30円、これに距離と利用日時によってプラスする。問い合わせ先: NTT・パケット通信事業本部 ☎0120-169-163(フリーダイヤル)

●Tri-P 加入料: 3000円。利用料: 1分につき10円(コールアウト接続は1分につき20円)、月額1000円未満は一律1000円。問い合わせ先: インテック・Tri-Pインフォメーションセンター ☎0120-03-3317(フリーダイヤル)

●TYMPAS 加入料: 3000円。利用料: 月額900円、1時間以上は1分につき10円。バイト課金制も選択可。問い合わせ先: ネットワーク情報サービス・タイムパスサービス室 ☎0120-070-400(フリーダイヤル)



さて、それでは実際に無線を使ってアクセスできる草ネットを紹介しよう。

『MIA-NET』アクセスバンド: 7N11VF(431.08MHz) / アクセス電話番号: 0426-69-7201 / 所在地: 東京都八王子市 / シスオペ: MIA / 文字コード: シフトJIS / 通信速度: 300/1200/2400bps / 通信方式: 全二重 / データビット長: 8ビット / パリティ: なし / ストップビット: 1

ビット / フロー制御: おこなう(XON) / シフト制御: おこなわない(SOFF) / MNP: クラス5まで対応 / ゲストID: GUEST / ゲストパスワード: なし / ゲスト利用の制限: なし / オンラインサインアップ: あり / 回線数: 1 / 運営時間: 24時間 / 会員数: 202人 / 開局日: 1991年4月1日 / 入会方法: ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

ドキュメントの読み方

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方が書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

今月のフリーウェア一覧

音楽データ

- イースより 『The morning grow』by Ain
- イースⅡより 『Ice ridge of NOLTIA』『Subterranean canal』by めり
- グラディウスⅢより 『In the wind』『Sand storm』by 新生AIDIX
- ソーサリアンより 『Double devils』by 新生AIDIX 『オープニング』by 夕熊水樹
- ハイドライド3より 『慰霊の洞くつ』by めり
- オリジナル 『こんにちとはゆーことで』by ゆじ 『MARIO-NETのテーマその2』by Ain
- 『1991年楓祭出展作品メインメニュー-BGM』by syaki

※『MARIO-NETのテーマその2』はMARIO-NET(東京都町田市)から、『こんにちとはゆーことで』と『1991年楓祭出展作品メインメニュー-BGM』は新アスキーネットから転載しました。これ以外の曲はすべてFALCON-NET(東京都渋谷区)からの転載です。

©コナミ/T&Eソフト/日本ファルコム

MGS音楽データ

起動の仕方

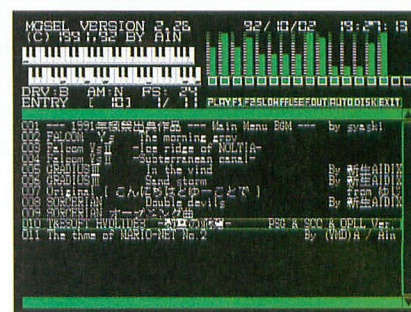
A>MGSDM B: ①

A>MGSEL B: ①

みんなの要望に答えて、今回の付録ディスクにはどどーっと11曲のMGSデータを入れたぞ。そのまえに、必要アイテムが手元にあるかどうか確かめてね。必要アイテムとは、Mファンの9月号の付録ディスクに入れておいた『MGSDM.COM』と『MGSEL.COM』のこと。これを持っていないと、MGS

データを聞くことができない。持っていない人はパソコン通信でダウンロードするか、友達にもらうか、Mファンの9月号を本屋さんで注文するか、どれかの方法で手に入れよう。編集部での感想をいうと、どの作品もよいサウンドだし、オリジナル作品もプロ顔負けのできだし、と驚くばかりだった。

MGSドライバーというフリーウェアを作ってくれたAinさんには感謝。このおかげで、みんなが曲を作ったり、いい音で聴くことができるんだものね。



9月号のMファンが必要
① MGSELの画面。これらの曲を聴くには

メーカーさんに聴いてもらっちゃった!



付録ディスクに収録したMGSデータ11曲のうち、8曲がゲームミュージックだったので、各ソフトハウスに収録曲をカセットテープに録音したものを送ったぞ。それぞれのソフトハウスの音楽担当者や開発の人たちに各作品を聞いてもらったところ、熱のこもったコメントをいただいた。みんなGMが好きなんだー。データを作った人も、これから作品に挑戦しようとする人たちも、ぜひ参考にしよう。

コナミ

『グラⅢ』のいわば2大タイトルのアレンジですね。この2曲は私も気に入ってます。ノってきますよね。アレンジ自体は、戦いをまったく感じさせない、非常にさわやかなイメージでまとまっています。さりげなくメロディをひねったり、音の組み合わせにこだわりがあったりして、センスの良さを感じました。

広報部 早坂さん

T&Eソフト

懐かしく聴かせていただきました。『ハイドライド3』といえば今から5年前の作品で、そのなかでも『慰霊の洞くつ』のBGMは気に入っている曲の1つです。いや、本当に懐かしいものです。5年もまえのソフトのゲームミュージックをこうしてみなさんにかわいがってもらえるとは、当時、思ってもみませんでした。今度はぜひ『禁断の洞くつ』にチャレンジしてくださいね。

開発部 内藤さん

日本ファルコム

どの曲も音色、音質、音量バランスがよくとれていて、聴きやすいまとまりのある仕上がりになっていると思います。ユーザーの皆さんの技術力の高さに驚き感心しました。が、原曲をぶっとばすような制作者のオリジナリティを感じさせてくれる曲がすくなかったのが残念です。何かひとつ「自分らしさ」のようなものを加えたほうが、作品としてより質の高いものになると思います。

Falcom Sound Team J.D.K.

フリーウェア感想文(10月情報号)

10月号ではゲーム特集だったせいか、「おもしろい」か「おもしろくない」かに感想が集中してしまっただけで、もっと建設的な「ここを直せばおもしろくなるのに」というような感想がのぞましいのに……。

●タイマーボール

タケルで見かけましたが、躊躇(ちゅうちょ)してました。お試し版を

やってみて、おもしろいことが多かったのが買うつもりです。

(宮城県/安井義雄・17歳)

●HUSTLE

むかしどこかで見たようなゲームだったが、なかなか奥が深いゲームだった。結構、運が左右したりするが遊べるゲームだった。

(富山県/国沢晃・16歳)

●ALL ZERO

ターボR専用ということですが、2+でも動きます。スプライトのゴミが出るのは汚いです。

(静岡県/三浦香・18歳)

●八架八升放任主義型黑白石裏返遊戯

HB-F1XVでこのゲームをやるとバックが黒くなります。マウスモードだと動かないし……。

(長崎県/平田倫久・16歳)

☆F1XVとの相性が悪いみたい。

●がいじゅうをたおそう

結構、難しいゲームでした。なかなかクリアすることができないのでひそかに悩んでいます。

(北海道/加藤ゆう・20歳)

●オセロゲーム for MSX View

こんなDAをまとめて発売できないのでしょうか。また、どうやってC言語で作ったのでしょうか?

(福岡県/安立浩・29歳)

☆ドキュメントに書いてあります。

ドキュメント郵送サービス★

漢字ROMのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(12月8日消印有効)までにパン天「12月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパン天の感想なんかを書いてくれるとうれしい。

ON SALE

オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

いつものように、発売ソフトの再チェックと売り上げランキングを掲載するこのページ。今月は9月分の発表だ。ユーザーの主張ももちろんあるのでお楽しみに。

(記号の意味)無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSXターボ専用, ◎はMSX2/2+用だがターボの高速モードに対応。また、[M]のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、[MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダーTAKERU(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

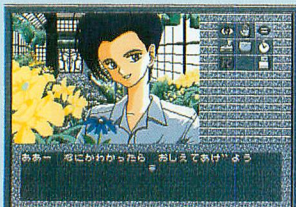
協力/J&P町田店

9月1日から9月30日までに発売されたソフトと本

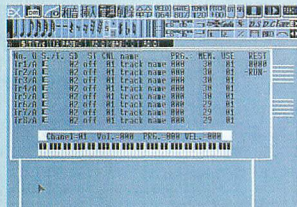
9月4日 ●龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円[M]

18日 μ・NOTE Jr.(D)/ビッツ/19,800円[MIDI]

25日 サウルスランチMIDI#3(D)/ビッツ/3,400円[MIDI]
※CM-32L用



●ファミリーソフト「龍の花園」突然、姿を消してしまっ、京香という女の子をさがすというAVGだ



●ビッツから発売された「μ・NOTE Jr.」は、MSX2対応符号入力専用のMIDIシーケンスソフトなのだ

9月ソフトセールスTOP10

『キャンペーン版大戦略II』がV3を達成。『プリメ』とあわせ、上位をマイクロキャビンが独占した。新顔では「龍の花園」が9位にランクイン。突然、再浮上してきた『エメラルド・ドラゴン』にはビックリだ。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン
↗	2	—	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
↗	3	—	星の砂物語	ディー・オー
↘	4	2	YUKA・ゆかのフシギな体験	ウェンティマガジン
↗	5	—	夢二・浅草橋譚	フェアリーテール
↘	6	3	Dr.STOP	アリスソフト
↗	7	—	デッド・オブ・ザ・ブレイン	フェアリーテール
↘	8	4	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	9	—	龍の花園	ファミリーソフト
↘	10	—	エメラルド・ドラゴン	グローティア

※矢印は前号からのアップダウンをあらわします
(J&P町田店調べ)

ユーザーの主張 テーマ「告白/私の初体験ゲーム」その1

初体験ゲームをネタにしたら、くるくるわ、ハガキが山のよう。見れば、なつかしいタイトルがいっぱいでポツにするのがおもしろい。そこで、今月と来月の2回にわたり、みんなの初体験レポートを紹介していくことにしたので、自分のケースとくらべながら読んでほしい。では1枚目。
●私の初体験ゲームはソニーの『魔法使いWIZ』です。そのころ家にはジョイスティックがなく、キーボードでプレイしていたので、なかなかボスのところに行けず、

すごくやさしかったな。(愛知県/からすのなます)

⇒『魔法使いWIZ』は、横スクロールのアクションゲームで、アイテムを取ることで使える魔法が増えていく、というのが当時、斬新(ざんしん)だったっけ……。

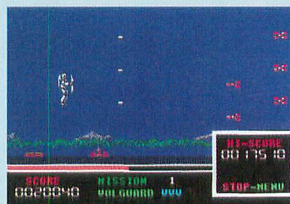
●ボクが初めてプレイしたのは、『ハイパーオリンピック1』で、あまりにも強烈にカーソルキーをたたきすぎて、キーが取れてしまったのをおぼえている。ちなみに修理代は4000円くらいでした。(大阪府/寺嶋義信)

⇒撮影のため、ひさしぶりにプレイしたけど、いやー燃える燃える。やっぱりコナミのゲームはオモシロいわ。となりにいたOroもハマっちゃって、モー大変。そういえば、ゲーセンでは定規を使ってピヨ〜ンピヨ〜ンってボタンを連打してる人、いっぱいいたよね。

●私が最初に遊んだMSXのゲームは、デービーソフトの『ヴォルガ



●『ハイパーオリンピック1』より。これでキーボードを壊した人が何人いることが



●絶頂感を味わえる『ヴォルガード』合体の瞬間に何ともいえない快感が……

ード』だった。3機のジェット戦闘機が合体してロボットになるシーンがすごくよかった。このほかにも、『セクス・リミテッド』『フラッピー』というデービーソフトの3本は、私に感動をあたえ、今日にいたるまでMSXを使い続けるキッカケにもなったソフトだ。MSXを愛しつつ8年。誰になんといわれようと、98やX68000に乗り換えようなどという気はない。あいつらは外観が寒々しく、MSXとちがって愛着のあるスタイルをしとらんからキライだ!!(東京都/伊東聖夫)

⇒たしかに『ヴォルガード』はカッ

コよかった。3機が「スイツ」って感じて集まって合体する瞬間は、背筋がゾクゾクとしてミョーな気持ちになったもんだ……。

というわけで、このほかのハガキは来月号で紹介していく。なお、2月情報号(1月発売号)で発表する「ソフトハウスさん教えてね」へのハガキは、11月20日までしめ切りを延ばすのでヨロシク。

ところで、MSX歴9年の編集部員・あじすあべは福田の初体験は、アスキーの「マリンバトル」だそうで、読者のなかにもこのゲームをあげてきた人が何人かいた。おなじように編集部員・がまこ山口にも聞いてみたところ、何を思ったか「ボクは小学校5年のときにしたキスが初めてで、相手は男だったんですよ。ジャンケン・キスゲームをしてくうちに奪われました」などと話しはじめた。小学5年でジャンケン・キスゲームをするのもスゴイけど、男相手にするのはもっとスゴイ。山口も、なぜだ……。 (ときちやる)

「ユーザーの主張」への
お便りはこ・ち・ら!

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「12月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック!

カミングスーン

今月は、期待の美少女ソフト『グラムキャッツ2』の情報を筆頭に、『シムシティー』、TAKERUの同人ソフトなどなど、イロイロとりまぜお送りする。また、マイクロキャビンが全国6か所でイベントを開催するというニュースもキャッチ。あわせて紹介していく。

グラムキャッツ 2

■ドット企画

■☎03-3835-4933

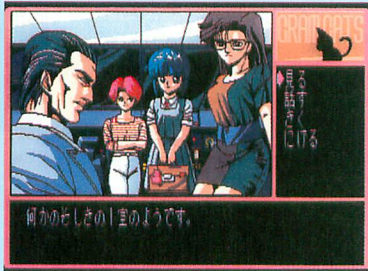
■12月下旬発売予定

媒体	CD×6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
ターボモードの高速モード、マウスに対応	

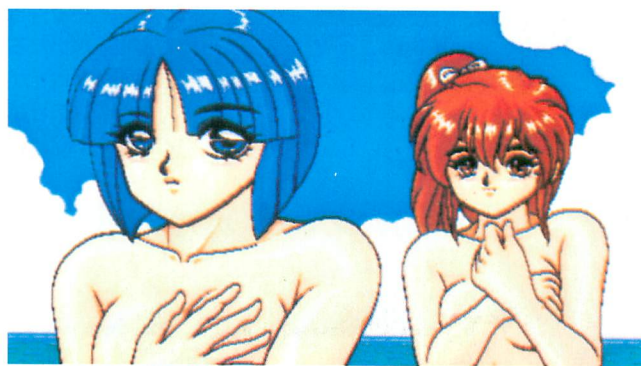
先月号を読んだ美少女ソフトファンは、『グラムキャッツ2』発売決定の記事に大よろこびしたんじゃないだろうか。もしかすると、あまりのうれしさに涙し、おマタを熱くした人もいるかもしれない。とにかく前作『グラムキャッツ』には熱狂的なファンが多く、続編を望む声が非常に多かった。それにこたえる形で、3年ぶりの復活が決定したというわけ。

★前作『グラムキャッツ』はというと……★

もちろん主人公は、浅見さやか。ネコに変身できる能力を持った彼女が、連合地球防衛軍イーグルの要請で、地球征服をたくらむ異星人に立ち向かうというお話。わりにマジメなストーリーとキレイなグラフィック、そして超エッチシーンが話題になったAVGだ。



◀その美しいグラフィックは目を見はるものがあつた



◀主人公となる、さやか(左)とマリリン。左下の前作と見くらべると、さやかも成長してる♡

今回の舞台は、ヌーディストビーチのある、シェーラ島という高級リゾートアイランド。ここで、観光客が次々と行方不明になり、さらに盗難が相次ぐという事件が発生していた。これが、地球征服をたくらむエイリアンの仕業だと考える連合地球防衛軍イーグルは、隊員のさやかとマリリンをシェーラ島に派遣。聞きこみなどで得た情報をもとに、彼女ら2人は海底にあるエイリアンの秘密基地へと乗りこんでいく……。これが大まかなストーリー展開だ。

主人公は、ネコに変身する能力を持つ、浅見さやかと、マリリンという、そそっかしくて大胆な女の子2人組。エイリアンは異常な欲望に満ちあふれてるといふし、ヌーディストビーチも



◀ヌーディストビーチでは、これがあたりまえ。うーん、いいねエ



◀前作で82センチだったさやかのバストも、当然大きくなった!? いまが食べごろ!

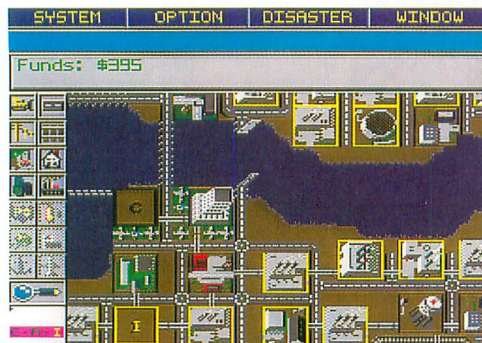
あるし、これはもう期待のシーンがドッカンドッカンって感じ。この『グラムキャッツ2』でも、キューティハニーのような(ちょっとちがうけど)さやかの変身シーンが見られるのか? それを考えると夜も眠れないわん。

※画面は3点ともPC98版のものです

期待度ビンビンの『シムシティー』 気になる発売時期は年末で決まり!?

なかなか発売日が決定しない『シムシティー』。「ほんとに大丈夫か?」と、発売を危ぶむ読者の声もどこからともなく聞こえて

きたりするのだが、その点はこちらを。イマジニアが力を入れてつくっているの、もうすこしがまんして待てよう。サンプルを入手次第、大々的に扱



最新画面はしめ切りにまにあわず。というわけで、またまたこのグラフィックだが、ごカンペンのほどを……

ていく予定ですのでお楽しみに。いまの時点では発売日は未定になっているけど、イマジニア側の話からすると年末あたりには発売できるんじゃないだろうか。巻頭をかざるのは次号、その次か!?

マイクロキャビンがイベント開催 今度は『キャビパニ』でファイヤー!

『ザ・タワー(?)オブ・キャビン〜キャビンパニック〜』の発売をひかえるマイクロキャビンが、全国規模のゲームイベントを開催することになった。今回のいちばんのウリは、『キャビパニ』や『エルムナイト』(PC-98、FM TOWNS用の新作)を体験プレイできること。

これ以外にも、マイクロキャビンのスタッフによるサイン会やトークショー、ソフトの即売や予約受け付けもするそうで、楽しいイベントになることまち

■マイクロキャビン新作ゲームイベント

開催日	会場	開催時間	問い合わせ
11月14日(土)	名古屋・エイデンテクノ	13:00~17:00	☎052-581-1241
11月15日(日)	東京・J & P町田店	13:00~17:00	☎0427-23-1313
11月21日(土)	神戸・星電社三宮本店Cスペース	13:00~17:00	☎078-391-8171
11月22日(日)	大阪・J & Pテクノランド	13:00~17:00	☎06-634-1211
11月23日(祝)	東京・ラオックス ザ・コンピュータゲーム館	13:00~17:00	☎03-3251-3100
12月13日(日)	広島・ダイイチパソコン	10:00~17:00	☎082-248-4343



マイクロキャビン営業の伊藤さんの「ファイヤー」を聞きこい!

がいなし! Mファン編集部員も参加予定のこのイベントに、ぜひとも足を運んでもらいたい。イベント全般に関する問い合わせは、マイクロキャビン(☎0593-51-6482)まで。ファイヤー!!

安くてももしろければいうことなし TAKERUから同人ソフトが続々登場

ブラザーのTAKERUが同人ソフトの販売をはじめたのは知っていると思うけど、10月現在、その数は7タイトルにもな



「ぼよぼよらいふ」の画面。パズル要素の入った対戦プレイが可能な陣取りゲーム



同じ模様のブロックを3個ならべて消していくという「ほいっぷる」ハマるぞ!

った。ざっとあげてみると、10月号「パソ天」にも載った『タイマーボール』、先月号の「オンセール」でタイトルだけ載せた『ぼよぼよらいふ』『ほいっぷる』『Bubble Utilize』、そして『MSXテクニカルガイドブック4』『ARROW OF DIRECTION2』『クロネコの単語』といった顔ぶれ。ブラザーでは、今後も同人ソフトの販売をしていくんだそうで、Mファンに同人ソフトのコーナーができるのも時間の問題かも……!?

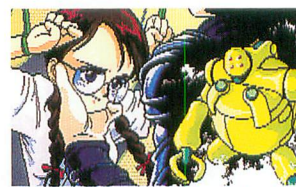


Bubble Utilize は4人まで遊べるオセロふうゲーム

バラエティソフト『MSXトレイン』 目玉はAVG「RM(ロボットメーカー)」だ

12月18日に発売が予定されているファミリーソフトの『MSXトレイン』。いまの時点で収録が予定されている4つのゲームについて紹介しておこう。

メインとなるのは、デキの悪いロボット作り職人を主人公にした「RM(ロボットメーカー)」というAVG。巧妙に仕かけられたワナを自作ロボットを使って突破し、さらわれてしまった美少女きららを救いだす、というもの。そのほか「龍の花園サイドストーリー・加奈子」(『龍の花園』の番外編的なもの)なるAVGに、ダンジョンRPG「紅のイジャン」、MSXにちなんだクイ



「RM」のグラフィックから。ロボット作り職人がロボットというのが笑える



同人ソフトとしても売られている「カルと牛」のMSXトレインバージョンを収録

ズが出題される「カルと牛」などなどだ。

MSX

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味○無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◎はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、㊦のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は10月19日現在のものです。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	7日 ●MSX・FAN12月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)㊦
	20日 ◎蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/11,800円㊦
	20日 ◎蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円㊦
	27日 ◎蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/9,800円㊦
	27日 ◎蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円㊦
12月	8日 ●MSX・FAN93年1月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)㊦
	11日 ●スーパープロコレ4(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)㊦
	18日 ◎MSXトレイン(D)/ファミリーソフト/価格未定㊦
	中旬 涙のキャンパス(D:TAKERUでのみ販売)/ブラザー工業/2,900円㊦
	下旬 ◎サ・タワー(?)オブ・キャビン(D)/マイクロキャビン/5,800円㊦
	下旬 ◎グラムキャッツ2(D)/ドット企画/7,800円㊦
	? ◎シムシティー(D)/イマジニア/価格未定
	? ★MIDIカラプレイヤー(D)/ピッツー/9,800円MIDI
	? シンセサウルスVer.3.0(D)/ピッツー/12,800円㊦

タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
●麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円㊦
●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円
マイ・アイズ(D)/バーディーソフト/7,800円
●キャンペーン版大戦略II・かすたまキット(D)/マイクロキャビン/価格未定
プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定

93年1月以降と発売日未定

【発売中止】火星甲殻団ワイルドマシン(アスキー)

ときちやるの 新作 よもやま話

●今回は、オホーツクと堀井雄二氏についてだ

先日、ログイン(アスキーから出ている本)をパラパラと見ていたら、「オホーツクに消ゆ98」という文字が目飛びこんできた。「オホーツクに消ゆ」とは、東京と北海道を舞台に殺人事件の謎を解いていくという推理もののAVGで、MSXはもちろんのこと、ほとんどのパソコンに移植されている傑作。それが、ログインDISK&BOOKシリーズの第4弾として、このたびメタク復活したというのだ(P

C-98版のみ)。この商品、DISK&BOOKという名からもわかるように、本とゲームがセットになったシロモノ。本のなかには、ゲームの操作説明や資料はもちろん、原作者である堀井雄二氏のインタビューやヒントまで掲載されているという。最近のゲームソフトにありがちな、無意味でダラダラと長い解説や、ただ厚いだけのマニュアルなんかよりずっとずっといい。そういう意味からも、この本とゲームの合体

というのにはちょっと興味があるし、今後も注目してみたいと思っている。

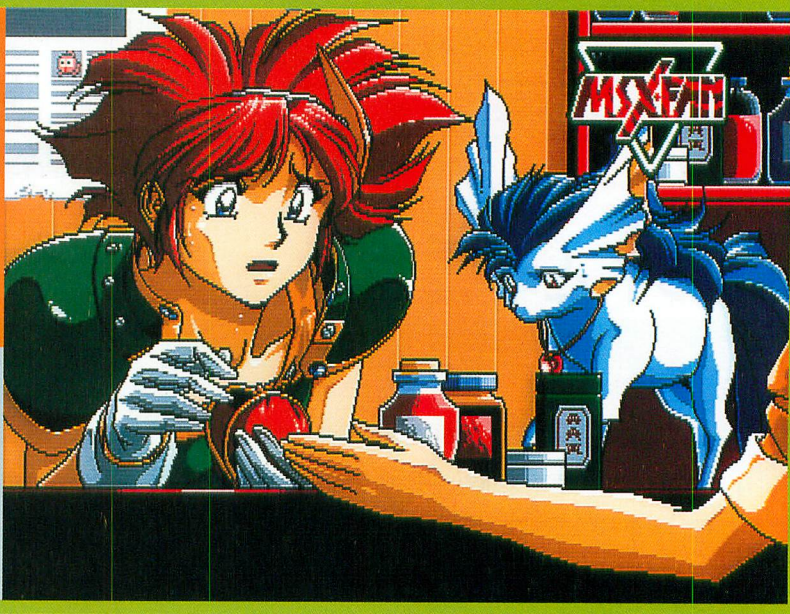
「ドラクエ」で有名な堀井雄二氏も、以前はパソコンの世界でがんばっていた。「ポートピア連続殺人事件」「軽井沢誘拐案内」(ともにエニックス)、そして「オホーツク」と氏の作るAVGは、みんなみんなおもしろかった。堀井氏は、もうパソコンユーザーのところへは帰ってこないのだろうか……。

(新作担当/ときちやる)

スーパ 付録ディスク の使い方

●今月のバックストーリー

ペンダントが光った理由をもっと知りたいシニリアたち。それには、水晶玉以外に、ある薬草の力を借りなければならないという。しかし、当然のことながらひじょうに高価なものである。旅の途中でアルバイトをして貯めたお金をほとんど使うはめになってしまった。それでも、母へつじろペンダントに秘められたメッセージをぜひとも知りたい。ちょっぴり心配そうにするルーシャオを尻目に、シニリアはたいまいをはたいて薬草を手に入れた。これで何かがわかるはず。



付録ディスクで遊ぶまえに

またまた今月もみなさんの要望で改良したコーナーがあります。さらに、複写したのち後で解凍する場合の解凍再開のバッチファイルはDSKFのマークの下に書いておきました。このへんのことは、右ページの上のほうに詳しく書いてあります。

また、10月情報号で1周年を記念して行われたクイズの答えも収録しています。

さて、今月のウリはなんといってもマイクロキャビンさんのすべしやんです。はやりのカルトクイズなのですが、やっぱり全問正解ともなると至難のワザなのです。がんばってください。

ちなみに今月は大メニューにルーシャオの入るスペースがなくなってしまう、あちこちに分散しています。あれれ、表紙CGにもあやしいキャラが……。



今月も紙芝居部門はないでおじゃるが、そのぶんイラストを3作品収録しているぞよ。

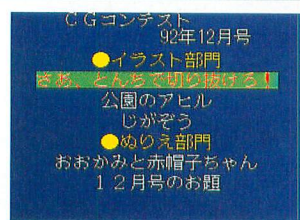
今月からCGのコーナーがもうがえして、点数のレーダーチャート表示をするようになったぞよ。さらにメッセージが、漢字ROMを持っている人は漢字表示に、ない人はひらがなで表示するようになったでおじゃる。さて今月は、イラスト部門上位3作品、ぬりえ1作品、そしてお題CGを収録したぞよ。



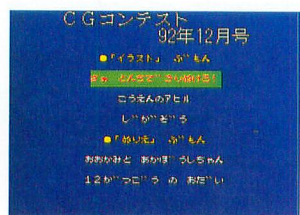
EXT-CG1



●だい前からレーダーチャート表示は考えていたのがやっと実現できた。やれやれ



●漢字ROM対応版のメニューがコレ。メッセージもすべて漢字表示で見やすいぞ



●漢字ROMがない人はこのメニュー。上の漢字表示はこちらで作った文字フォント

スーパー付録ディスク DEC. 1992 DISK#15			
媒体		セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,266,688バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

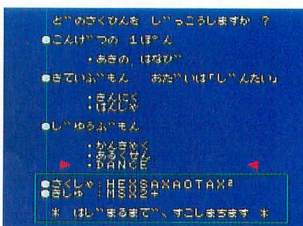


家内制手工業で作っていた付録ディスク内のAVフォーラムに産業革命が起きた!

今月はNEWオープニング&システムで生まれ変わった。いかかがでした? けっこう見やすくなったでしょう。ここでキー操作の説明をしておくよ。

■基本操作

オープニングが終わると、メニュー画面が表示される。カーソルキーの上下で見たい作品にカーソルを合わせ、スペースキーでその作品のウィンドウが開く。そこには作者名、対応機種、ワンポイントメッセージを表示。その作品を実行させるならスペースキー、キャンセルする場合はESCキー。



作品の実行中、メニュー画面へもどるにはESCキーね。

■作品のリストを見るには

作品のウィンドウが開いているときに、リターンキーを押す(つづいてスペースキーを押す)、画面は消去され、メモリにその作品のプログラムがロードされる。「LIST」を実行すれば、選んだ作品のプログラムリストを見ることができる。ファンクションキーの9でメニュー画面にもどる。

今月のAVフォーラムで見応えのある作品は、福留英明作の『秋の花火』とToxsoft作の『ちきゅう』。『秋の花火』はターボR専用の作品だが、行8にある「_PAUSE(40)」を、「FORK=0T020: NEXT」に修正すればMSX2でも見ることが可能。ただし、少々きこえない花火になる。そして、AVフォーラムを見終わったらリセットしてね。

『ファンダム』『CGコンテスト』……合計6回複写／解凍します

今月も6タイトル解凍作業が必要です。いつものように2DDフォーマットされたディスクを解凍作業に入る前に用意しておいてください。作業に入りましたら画面のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを

自動的に進めてくれます。

また、解凍作業を複写までで中断して、あとで解凍をすることもできます。「つぎにファイルのかいとうにうつります」というメッセージが表示されたらファイルの複写が終了したということなので、ここで中断ができ

ます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れてリセットして下さい。すると画面にA>と表示されます。ここでコーナーごとに用意されたパッチファイル名を入力します。ファイル名はDSKFマークの下に示してあり

ます。なお、十字軍のデータは直接ユーザーディスクに書き込みますので、解凍はありません。

ファイル名を入力してリターンキーを押すと、途中でExtra ct?(Y/N)と聞いてくるのでYキーを押すと解凍が再開されます。

解凍するもの

- ファンダム(DSKF151)
- ①『ひでー話』
- ほほ梅鷹のCGコンテスト(DSKF410)
- ②イラスト部門3本+ぬりえ部門1本+ぬりえ部門の課題
- パソ通天国(DSKF150)
- ③MGSドライバーの音楽データ／『イース』『グラディウスIII』『ハイドライド』、オリジナル3曲、ほか計11曲
- MSXView(DSKF121)
- ④『くまのベネディクト』(PageBOOK)
- ゲーム十字軍(DSKF713)
- ⑤『ブライ上巻』エンディング直前セーブデータ ※これは複写のみです
- オマケ(DSKF191)
- ⑥『キャンペーン版大戦略II』マップエディタ

いしよの ファイルを シベコウヨウに セーブします

いしよのファイルが シベコウヨウに セーブされました
「***.***」のファイルは すでに あります

CGコンテストの 実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェック
します

用意したディスクをドライブAにセットして
ください

ESCキー=大メニュー
スペースキー=進む

ファイルの内容をVRAMに転送し終わったというメッセージです。このあとにディスクを入れ換えてください。

ファイルをVRAMからディスクに転送できたメッセージです。すでにディスクに入っているファイルはパスしています。

現在している、またはこれからすることになる作業がここに表示されます。作業に入るときはかならず確認してください。

このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業ミスのときのメッセージが表示されます。

ディスクを入れ換えるなどの作業の進行用の指示が表示されます。このメッセージにしたがって作業を進めてください。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

解凍作業には2DDフォーマットのディスクが必要(複写先ディスク)です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用。決して付録ディスクを使用しない。
①BASIC画面でcall formatと入力しリターンキーを押す。②2のキーを押す(4の場合もあり)。
④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOkと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、713などと数字を表示します。この数字は、残り容量を「Kバイト」単位で表しているのです。この例の「713」の場合は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。ちなみに713Kバ

イトとは2DDフォーマット直後の残り容量です。

●DSKFのこと

さて、複写・解凍のプログラムでは、最初にあなたの複写先のディスクのDSKFをチェックしますが、このDSKFとはもちろん、いま紹介したディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択するまえに、この方法でユーザーディスクの残り容量(DSKF

の値)を計っておくようにしましょう。ちなみにDSKFとはDisk Freeの略です。覚えやすいですね。

またDSKFは指定された容量さえあれば、それ以外の部分には何が入っていてもかまいません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間は長くなります。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

RAMディスクで高速解凍

今月はGTで、RAMディスクを使って高速に解凍作業を行う方法を紹介する。STでは容量が小さいのですべてのファイルを解凍できないことがある。まずMSX-DOS2を起動して、RAMディスクをつくる。A>RAMDISK 344

つぎに、Aドライブに付録デ

ィスクを入れて、試しに今月のCGコンテストを解凍してみる。A>PMEXT CG12-?. LZH H:*,*

のように、PMEXTのつぎに圧縮ファイル、その次に出力先のファイル(この場合はRAMディスクにCG12-?. LZHの中)のファイルを全部解凍

する=H:*,*)を入力すると、解凍がはじまる。

あとは、解凍されたファイルを自分で用意した空きディスクにコピーするだけ。空きディスクをAドライブに入れて、A>COPY H:とすればよい。ちなみにCGコンテストの解凍は、6分から1分23秒まで短縮される。



★スーパー付録ディスクのパソ通天国に興味が出てきました。また、ディスクに収録されたプログラムをBASICで勉強できることも喜びです。(富山県)太田満喜夫・63歳・HBIF15V ★ほとんどワープロにしか使っていないがMSXが、こんなにいろいろできるのは……。これもすべて付録ディスクのおかげです。「本に載っているプログラムがすべてディスクに入っている」という思い出ししました。(鳥取県)山中善清・16歳・HBIF1D) 33歳・FS14500+FD1A) ★「ハイドライド」が遊べるなんて夢にも思いませんでした。貴 IIにはまっていた自分を思い出しました。

★「ハイドライド」をやってもなつかしく思いました。僕がMSXと出会ったころ熱中したゲームがこれでした。そのころはまだテープを使っていて、ゲームをするたびに長いロードを待っていました。でも、今思うところ、ワクワクした待ち時間はゲームをより楽しませてくれるためにあったような気がします。テープなら腹が立つたリセットとはいきませんが、あきらめず遊びながら遊べたのです。でも、今のゲームは少しは不満があると思うリセットします。これではそのゲームのほんとうのおもしろさはわからないでしょう。(天分鬼)山本直嗣・18歳・F・S・I・G・T



いつもいつも付録ディスクのために協力してくれるマイクロキャビンが、みんなに挑戦状をつきつけてきた。「キャビン通の顔をするなら、このクイズに答えてからにしろ」と。そんなわけで、マイクロキャビン関連の問題がドーンと用意されたカルトクイズが、今月の「すぺしゃる」だ。

超期待新作から『マイクロキャビン・スーパーカルトクイズ』体験版到着!

◎マイクロキャビン

今月のすぺしゃるは、大御所マイクロキャビンの登場。12月に発売が予定されている『ザ・タワー(?)オブ・キャビン〜キャビンパニック〜』のワンコーナー「カルトクイズ」をちょこっと体験できるというものだ。ちょ

こっといっても、問題数はドーンと122問。そのすべてがマイクロキャビンに関するクイズで、誰でも答えられるかんたんなものから、マイクロキャビンのスタッフ以外は絶対にわからないようなものまでいろいろだ。そ

んな楽しくも意地の悪いクイズが毎回ランダムに30問出題されるんだからモ〜大変。このクイズによって、みんなのキャビン度が試されるというわけだ。

出題はすべて3択式で、マイクロキャビンのマドンナ樋口さん(旧姓・谷口さん)の進行で進められていく。そして全問正解したあかつきには、豪華なプレゼント情報も出るでがんばる価値はありありだ。なお、プレゼント応募のしめ切りは11月20日(必着)。当選者の発表は、93年2月情報号で。

今回のクイズは、基本的にこの付録ディスクのために考えてもらったものだけど、なかには『キャビパニ』本編に使われるも

のがあるかもしれない。本番にそなえ、カルトクイズの予習として活用するといいだろう。

だが、全問正解の道は遠い。

樋口さんの表情がよろしい



◎クイズはこのように3択式。えっ? この画面どこで見たことあるってエ!? そんなこと、どーだっていいじゃん



モデルは
このお方
マイクロキャビン
樋口さん



■ファンダムGAMES

今月収録の10本のうち、『ひで一話』だけは解凍の必要があります。右下すみにある「DSKFマーク」に書いてあるようにDSKFが151以上のディスクを用意してください。このDSKF量は、DOSやPMEXTのファイルを含んだ大きさなので、先月解凍に使ったディスクにまだ余裕があれば、じつは、DSKFは106でいいのです(とはいっても、そういうふうになったのは先月からです)。

さて、今月はポート2のマウス専用だのジョイスティック専用だのが多くて、みなさんがとまどわないように小メニューにその旨を書いておいたのですが、『氷をつくろう』でガマックしてしまいました。

この作品の小メニューのメッセージで「マウスをポート2に〜」は「ポート1に」の間違いで

さっき付録ディスクのメッセージに1か所誤りを見つけた。本文参照!

した。ごめんなさい。気づいたときにはすでに何万枚ものディスクが……。 ㊞26ページ

*1 ガマック=Mファンの隠語で「とぼけた失敗」。由来不明

■ファンダム・サンプル

名前のわりにちっともビギナー向けじゃないじゃないかという批判にもめげずがんばるスーパービギナーズ講座では、今月の付録ディスクの完成まぎわに、過去のBASICピクニックのプログラムを引き出して手を加えたり、何でも屋のOrcに頼んだりして、COPY文のサンプルを3本収録しました。

BASIC画面からぶつうにプログラムをロードして、実行してみてください。今月はページに余裕がなく、リストを掲載していないので、BASIC勉強中の方は、画面を見てください。

㊞41ページ



EXT-HIDE



連載開始以来最高の充実ぶり。アル甲3のすばらしい成果とアル甲4のPBRを収録。

アル甲3関連で3本、アル甲4関連で、10本のファイルを収録しています。

■アル甲3「騎士巡歴問題」

例の140万年を秒単位に縮めた入選作と、ほかのアルゴリズムも加味したものをKNIGHT, ALZ KNIGHT1, ALZで収録しています。

もう1本、チェス盤の大きさを変える機能などを盛りこんだKNIGHT2, ALZを収録。小メニューからは、このプログラムが動きます。

■アル甲4「PBR」

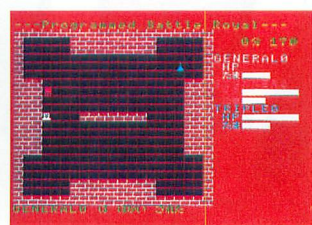


◎アル甲3「騎士巡歴問題」

プログラムバトルシステムPBR用のファイルを1セット収録しています。

また、小メニューの3番で、PBR関係のファイルを別のディスクにコピーできます。たんなるDOSのコピーです。AドライブからBドライブへコピーするので、ディスクを入れ換えるときに間違ったディスクを入れると、ファイルを壊してしまう恐れがあるので、付録ディスクにちゃんとプロテクトがかかっているか(プロテクトタブがいているか)どうかを確かめてください。

㊞44ページ



◎アル甲4「PBR」

※ちなみにHIDEの再起動は、遊び方ところに明記してあります。



11月情報号で紹介した広島島のぐりちゃん(18)のマップエディタを収録/ マウス専用のまるで98のような操作感覚。MSX2でも本家のマップエディタよりは早いスピードで、これですらに豊かな大戦略ライフが送れるのだ。みなさんにお届けできて編集部もうれしいぞ。



EXT-OMAK

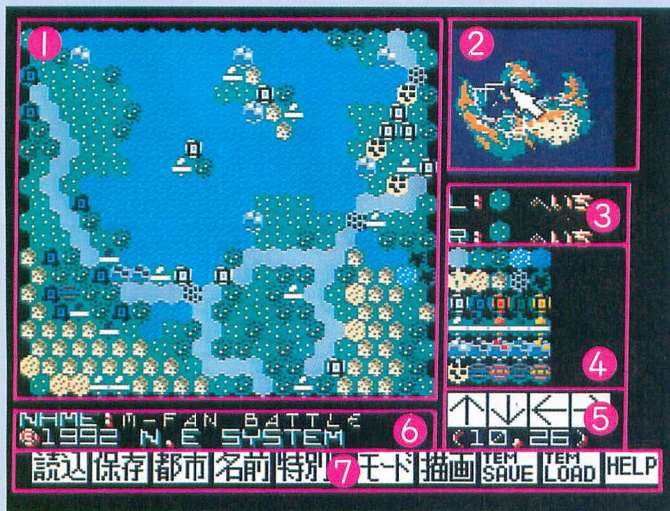
11月号で紹介した、ぐりちゃん作の『キャンペーン版大戦略II用マップエディタ』です。マウス専用で(マウスのない方は使

えません、あしからず)、MSX2でも快適なスピードです。「これがあればもういままでのマップエディタなんかいらな

い」とおさだも絶賛/じつは作者のコメントをもらっていたのですが、ページのことろで載せられませんでした。

ごめんなさい。解凍が必要ですので、解凍してから存分にマップエディットをお楽しみください。

画面の説明



①メイン画面。いままでのマップエディタになれたユーザーでもなじみやすいのだ

すべてマウス専用で、地形のリストから地形をひろってビューマップ上に置いていきます。最大の特徴は、左右のボタンで別々の地形を置くことができることです。たとえばLー平地、Rー海とすれば、海岸線の調整も簡単です。

①ビューマップ
マップエディタのメインとなる画面20×20ヘックスと、10×10ヘックスの2モードがある。この画面内にカーソルを移動させ、左右のボタンをクリックすることにより地形を配置する

②スモールマップ
全体の地形を表示。ここで、ビューマップに表示する領域を変更できる。

③地形キャラクタ
右ボタン(R)、左ボタン(L)で配

置できる地形を表示
④地形キャラクタリスト
このアイコン上で左右のボタンをクリックすると、配置できる地形を変更でき、上の各ボタンに対応した地形キャラクタがかわる。
⑤マップ移動用アイコン
矢印のアイコンをクリックすることによって、ビューマップの表示領域をその方向に移動させる。下の数字は、現在のビューマップ上の、いちばん左上のヘックスの座標(X, Y)。
⑥マップ名
現在のマップ名。
⑦コマンド
各コマンドのアイコン。ファンクションキー対応のようだがそうではない。各コマンドのくわしい解説は下で。

各コマンドの説明

■読込、保存
キャンペーン版大戦略IIのユーザーディスクからのマップデータの読み書きをおこなう。保存のときはマップのチェックをおこない。データに不正があったときはメッセージを表示する。
■都市
各軍および中立の都市、空港、港の数をしらせる。2ヶタをこえたと表示が変になるが、機能に影響はない。
■名前
マップの名前をつける。左クリックで文字を選択。右クリックで1文字もどる。ENDで決定する。
■特別
以下の機能がある。
FILL
現在しにしている地形で全体をぬりつぶす。画面を消去するために使う。
RANDOM
マップ全体にバラバラに地形を配置する。

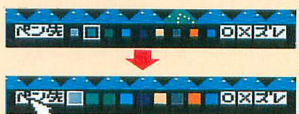
CHROMA-KEY
現在マップ上のLに入っている地形をRにはいっている地形に一気に変換する
MOVE
マップ全体を移動。カーソルキーで移動、Lで決定、Rでキャンセル。
■モード
ビューマップのモード(10×10と20×20)を交換。
■描画
おおきな全体の地形を描く。くわしくは右のかみで説明
■TEMSAVE、TEMLOAD
マップエディタがはいっているディスクに一時的にデータをセーブし、また、そのデータをロードする。エディタディスクのプロテクトノッチが開いているとエラーになってしまうので注意。
■HELP
全体の説明がみられる。ほとんどの説明は、これを見れば十分だろう。

描画モードでラクラク

このエディタの最大のウリである描画モードは、細かいかきこみには適しませんが、はじめのイメージをぐりつとラフスケッチ的にかくときに最適です。

■アイコンの説明
ペン先……ペン先の太さ変更
各色の四角……地形(左から道路、平地、森、浅瀬、海、砂漠、荒地、山、沼地)
○……描画モードでかいた地形を今までのマップとおきかえて終了
×……描画モードでかいた地形を今までのマップとおきかえずに終了
ズレ……、地形をずらす(下参照)

■操作
左クリック……アイコンの決定、地形を置く
右クリック……現在指定されている地形でかこまれたエリアをその地形でぬりつぶす
この機能を使うことによって、海の中の島などをつくるのが、いままでよりかなり楽になります。道路などは、太くなってしまいうのでこのモードではかかないほうがいい



①ペン先のアイコンで、ペンの太さをかえる。より広い範囲にイッキにかけるようになる。もう1回クリックすると元の太さになる。

でしよう。
＜補足＞このマップエディタでは、一度たちあげたら、TEMSAVE/TEMLOAD以外のときはプログラムディスクは必要ないで、「エディタディスクをいれてください」というメッセージがあっても無視してボタンを押してしまってもかまいません。TEMSAVE/TEMLOADを使用しないときは、エディタのディスクのプロテクトノッチをあけておいたほうがいいでしょう。



②グルッとかこんでバツとぬりつぶせば、いままで大変だった島も簡単!



③実際のヘックスのならびにあわせて地形をずらす。あまり役にたないけど



④10×10モード。ほんもの大戦略そのまの臨場感があじわえる

★最近付録ディスクの質がとてよくなってきた。それに「ハイドライド」はベリリグッド。これからはMSXの繁栄のためにがんばってほしい。(奈良良/奥田雅博 15歳 F S I A I G T) ★今回の「ハイドライド」はよかった。ほとんど「ハイドライド」につられて買ったようなものだから、それとMSXは不滅だ! と思えてくるパワーがすごい。おこつたを調整して毎日買おうかと考えています。とにかくMSX FANがあるかぎり安心というわけだ。MSXを盛り上げよう!(群馬県/稲村康広 18歳 F S I A I G T)



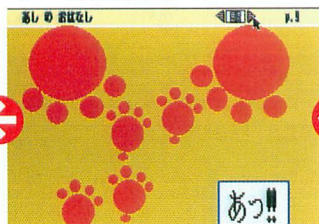
お子さんのために作られた絵本を収録。くまのベネディクトのほんわかストーリーなのだ。

だいたい自動で進行しますが、クリックが必要な場面では黄色の四角を、また進行を止めたいときは右クリックしてください。途中でソフトからぬけるときは「おやすみ」で。

なお、感想をアンケートハガキの表にでも書いてもらえると嬉しいです。また、作者のべるくま出版さんにはアスキーネットで見えます。EXT-VIEW



①おかあさんに甘えてたのね。会いたいな



②足あとをたどっていったら……!



③「くまのベネディクト」のはじまり、はじまり。好きなコーナーを選んでね



④「あし」を選んだらお話がスタート。単純な線で絵が描かれる



⑤自分の足あとを発見!



⑥かわいい足あとがいっぱい



例によって10月情報号の解答とプレゼントの当選発表でおまー! はたして正解は?

今月の正解者は、なんとたったの8人ぼっきり。ほとんどの人がゲーム名を『ポッキー2』にしてきたけど、正解は「雀ボーグすすめ」なのだった。あの絵は『雀ボーグ〜』のポッキー麻雀に使われたもので、女の子は「中森みゆきちゃん」。正解だった次の5人には、『ポッキー』の特製テレカをプレゼントする。〈埼玉県〉小野田心也〈神奈川県〉中

村和洋(静岡県)杉山夏樹(愛知県)福岡雄治(徳島県)今治英樹(敬称略)



③隠しナシの絵がこれ。中森みゆきちゃんだ



いつものピッツーのCGに「ブライ上巻」のエンディング直前データがくわった。複写のみ行う。①18ページ



10月情報号で紹介した音楽関連フリーウェア「MGS」のデータを11曲収録。MGSは各自用意。②98ページ



EXT-PSTN



「タコ&イカ SUPER」のPSR-500用、『ソーサリアン〜呪われたオアシス』より「砂漠」のCM-32L用の2曲(BASIC)。③76ページ



日陰者のわたくしが2度もこんなところに出たのには、理由があります。うふふ♡

10月号でやった「懸賞付きパスワード」は、意外にも324枚の応募があり、6人の不正解者がいました。ふふ、テキストファイルをのぞいたらわかんない

ようにしてあったんだよ〜。答えと当選者は、大メニューのB:「大バーベキュー旅行」のメッセージのところで、SELECTキーを押すと出てきます。



かわるわけもないし、かえるつもりもない。だから先月と同じ。そしていつもとかわらないDOSおよびDOS2への入口です。



付録ディスクのBGMもきけて、なんと9曲も収録しちゃいました。

9曲のうち1曲を選ぶと、かんたんな説明が出て、さらにスペースキーを押すと演奏が始まります。説明の右下には赤字で演奏時間を表示しました。

曲が終わるか、演奏中でもスペースキーを押すと曲の選択に

戻ります。また、いったんこの小メニューに入ると大メニューには戻れません。リセットボタンを押すか、CTRL、GRAPH、DELキーを同時に押すという操作でもう一度最初から始まります。④63ページ

タイトルBGMの募集です!

こしばらく、BGMへの投稿も増えてきて、うれしいです。

■募集しているもの

付録ディスクのタイトルBGM用のFM音源を使った音楽です。ジャンルはオリジナルのみです。

形態はMSXのBASIC。または内蔵OPLLドライバー用のデータを&Hの00番地からセーブしたものです。OPLLドライバー用データの場合はソースのMMLと一緒にしてください。

■音楽の形式について。

使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3とおりのうち1つの組み合わせです(FM9+PSG3などは不可)。PSG3音だけでならすことも考えてチャンネルを割り振ってくれるとうれしいです。

また、MMLで使ってはいけな

いコマンドがあります。PSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Vnです。

注意点として、拡張音色(FM音源内蔵の15音色以外の音色)は、音色がかなり変わってしまうことがありますので、使わないほうがいいかもしれません。

また、MMLでいけば最後の休符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

■投稿時の注意

基本的にFM音楽館と同じです。81ページの投稿応募要項を参考に投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM」係まで送ってください。採用されなかった作品はストックされて、次の選考の対象となります。

※各コーナータイトルの①②③は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

※ほぼ梅庵のCGコンテストのCG12-1、LZHほか、拡張子にLZHのつくものは、フリーウェアの「LHA」（作者：吉川栄泰さん）を使っています。また、パソコン天国のPMEXT2.DOCとPMEXT.COMはフリーウェアの「PMext」（作者：べばあみんと★すたあさん）です。

113

マイシティーで育つシムシティー

霧雨のなか、MSX版『シムシティー』を待ちながら

『シムシティー』が現在、できつつある……と思っていたが、ちょっとスケジュール進行が遅れ気味。イマジニアの市場企画部広報宣伝課の飯田就平さんに聞くと、開発課以外の人間が日々の細かい進捗を把握することは困難な状況にあるのですが、と前置きして、「正直いって、わたしたちとしてはムードが盛り上がっているこの時期に売り



●イマジニアの飯田就平さん。「今の仕事は自分の思ったことがやりやすいので好きです」

たいんですが、システムの移植で苦労しているそうで、発売時期を確約しにくい状況なんです」

ユーザーとMファンはとうぜん首を長くして待っているし、営業サイドははやく売りたいでジリジリしているし、開発サイドだってはやく仕上げたいだろうが、ソフトの開発というのは、がんばったからはやく完成する、とはかぎらない。やはり、MSX哲学としては「あたたかく見守る」ことにしよう。

ところで、イマジニアは、ごく最近名前を見はじめたソフトハウスのように思っていたが、じつはMファン創刊よりも古く、1986年に設立されている。

ファミコンで「銀河伝承」、「井崎脩五郎の競馬必勝法」などを地道に出してきて、パソコンに参入したのは1990年の3月から。そのときの話が「伝説」のように残っている。パソコン誌でシムシティーなどの存在を知った、国際部のある人物が「ちょっとアメリカへ」といってシムシティーの権利の交渉に行った。しかし、とぎすでに遅く、スーパーファミコンで任天堂が取り付けたあとだった。じゃあ、という軽い感じでそのままイギリスへ寄り、「ポピュラス」の権利を獲得するのに成功し

た。このポピュラスのPC98版がヒットして、イマジニアの名が本格的に広まったわけだ。その後、シムシティーもパソコン版の権利を持つFORTHUNEの委託でイマジニアが販売したので、ポピュラス、シムシティーのイメージがイマジニアと重なるようになった。

「次は、ポピュラスの作者ピーター・モリニューの新作、シムシティーの作者ウィル・ライトの新作、そしてもう1本新しい展開という3つを考えています。一方でモリニューやライトを招き、日本の紹介役をつとめています。彼ら自身日本のマーケットに興味があるようです。ゲームというより、人を育てているわけです」

とうぶん、海外の新しく良質なソフトを日本で売るという方針だそうだ。「ソフト業界は、業界自体がクロード（閉鎖的）で、ソフトの値段をもっと下げられればいいんですが、それはしばらく無理でしょう。そのかわり、キチンとしたソフトを世の中に出していくことで、いくつかのソフトハウスが洗練され、生き残っていくのだと思います。うちも、そのなかに入ろうと努力しているんです」



●イマジニアのオフィスの近くには迫力で有名な東京都庁がある。雨だったが、ダメモトで都庁をバックにポーズを、といたら傘もささずに一生懸命やってくれた。いい人だなあ

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
板津宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+川尻淳史+鶴田洋志+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代+石橋憲吾+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹+山田真幸
CONTRIBUTORS
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫+鈴木伸一+馬場俊輔
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイン(釜田泰行)+TERRACE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづじ+成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
南あくせす+俣ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆つい数日まえ。終電までで殺気だつて仕事をしている、その一瞬のスキについて「パチッ」と部屋全体の電源が落ち、すぐに復活した。そこでクイズです。わたしたちはどうなったでしょう◆ワープロで入稿原稿をまとめていた編集長のN子さんは、更新中の文書を奪われてしまった。「文書整理という機能で復活はしたけれど、中はもうバラバラ。はじめからやりなおしたほうがましよ」◆PC98でたんに遊んでいたOくんは、メモリの初期化からやり直している98を静かに眺めているばかり◆しかし、A1STをつないだビデオプリンタで写真を撮っていたCGコンテストのAくんは、「あれ、ぜんぜん消えない」◆みなさん、MSXだけは、A1STもFS-5000も、数秒の短い停電ぐらいでは平気なのです◆あなたのMSXで試してみましょ。①なにかプログラムを走らせる。②電源ボタンをすばやくオフ、オンする。なにこともなく動いていたら、あなたの機械はほんもののMSXです。

A D ★ I N D E X

アスキー	表3
電子技術教育協会	35
日本視力回復協会	83
ブラザー工業	表2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4

次号は、ん、これは……幻聴？ ヒシヒシと12月8日発売 予価980円
表紙のイメージチェンジをします。お楽しみにね！

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21 (エムエスエックス・ビュー1.21)

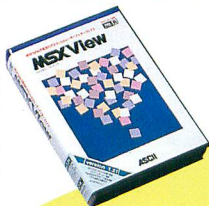
MSXView 1.21

MSX turbo R専用
MSX R

価格: 9,800円 (送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

- 特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能 ●対応ソフトなら使用方法はすべて統一、異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単 ●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能 ●スクリーンセーバー機能をサポート ●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST



【ご注意】Panasonic FS-A1GT (松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC (ビュー・カルク)

MSXView CALC

MSX turbo R専用
MSX R

価格: 14,800円 (送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。



- 特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能 (理論値) ●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類のグラフから選択しグラフが作成可能 ●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum, max, modなど)もサポート また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能
- 対応機種: MSX turbo R専用
- ※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ (MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格: 30,000円 (送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R
- ※MSX2, MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけでご使用になれます。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス MSX-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格: 20,000円 (税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R



【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、株式会社アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

高速で大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface (エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSX HD Interface

価格: 30,000円 (送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。MSX2, MSX2+, MSX turbo R対応

- ▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。



MSX, MSX2, MSX2+のスペクシート MSX-Datapack (エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編...ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編...拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
- 対応機種: MSX, MSX2, MSX2+
- メディア: 3.5-2DD



■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

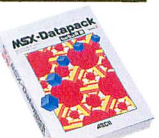
MSX turbo Rのスペクシート MSX-Datapack turbo R版 (エムエスエックス・データパック・ターボリアルバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編...MSX turbo R仕様、MSX-DOS2 (コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編...ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
- 対応機種: MSX turbo R
- メディア: 3.5-2DD



高速・高機能通信ソフトMSX-TERM (エムエスエックス・ターム)

MSX-TERM

価格: 12,800円 (送料1,000円)

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R
- 対応OS: MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
- ※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカードリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です



MSX-DOS2 TOOLS (エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

MSX-DOS2 TOOLS

価格: 14,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

- ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2 (エムエスエックス・エスバグ2)

MSX-SBUG2

価格: 19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。

- ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2 (エムエスエックス・シーバージョン1.2)

MSX-C Ver.1.2

価格: 19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

- ※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX, MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。◆詳しい資料をお送りいたします。下記宛て請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京 (03) 3486-8080 大阪 (06) 397-8200 株式会社アスキー

Panasonic

これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**
多彩な機能を実行操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB。**
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**
デジタルサウンドが楽しい。



幻影都市
開発元：マイクロキャビン



ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 標準価格 **99,800円** (税別)

MSX用マウス (別売)
FS-JM1-H
標準価格 7,800円 (税別)

▶ 16ビットCPU (R800) 搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付 (DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができるデジトクツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能 (別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+ のソフトも使用できます。● MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOS Rは米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年令・職業 (学校名) をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社ワープロ事業部営業部MX係まで。

心を満たす先端技術 — **Human Electronics** 松下電器産業株式会社



T 1062053150988 © 徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-15

MSX2+
1992
DECEMBER
情報号

第6巻第12号 (通巻69号)
第三種郵便物認可

発行人 杉澤宏男
編集人 山森 尚

発売所 徳間書店

株式会社 徳間書店
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-1

〒105 東京都港区新橋4-10-1

定価 980円
(本体951円)